

SUPLEMENTO ESPECIAL

Las Mejores Guías Platinum

Final Fantasy VII
Resident Evil 2
Medievil
Gran Turismo
Tekken 3
Tomb Raider II
Crash Bandicoot 2



SUMARIO

Resident Evil 2



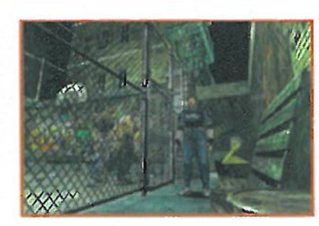
La pesadilla no acabó en la mansión de Umbrella. Ahora el desastre es mucho mayor y un pueblo entero está sumido en el caos. Leon y Claire tendrán que hacer frente a criaturas repulsivas: zombies, arañas... Uno de los mejores juegos que han pasado por Playstation vuelve en versión Platinum, y como no podía ser de otra forma, te ofrecemos una extensa y completa guía para que tu misión de limpiar la ciudad sea lo menos engorrosa posible. Sube el volumen, apaga las luces y prepárate. El horror ha vuelto.

LEON: ESCENARIO 1

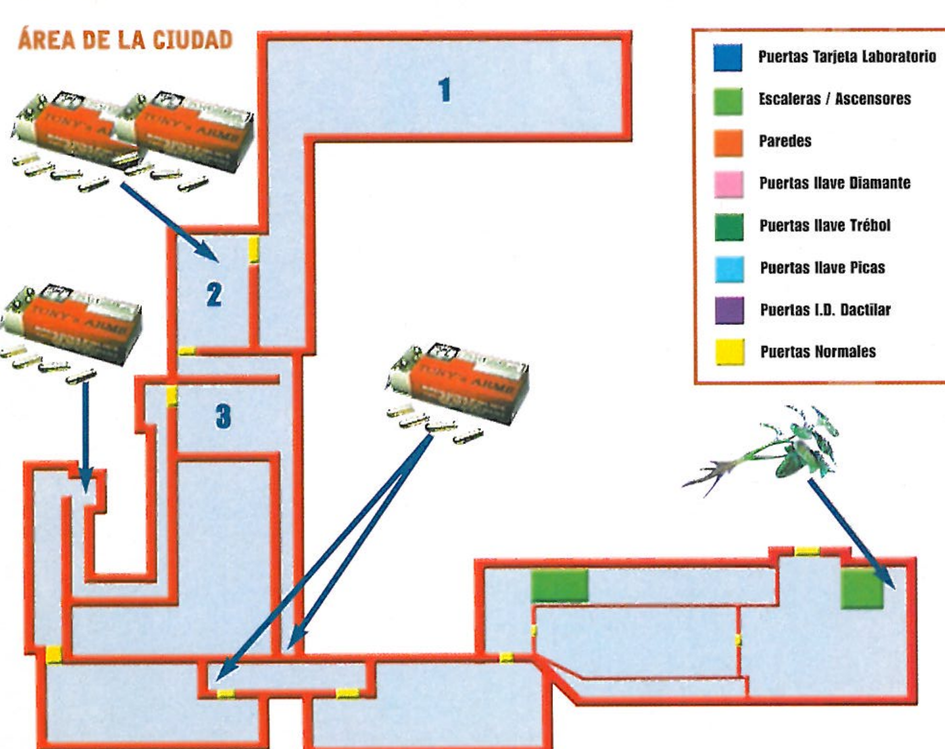
RACOON, CIUDAD MUERTA







ÁREA DE LA CIUDAD



Bienvenido a Racoon City, aquí comienza tu aventura. Los primeros zombies que encontrarás junto al camión ardiendo **(1)** son fáciles de esquivar, así que no dispares y corre hasta el final de la calle.

Dobla la esquina y entra por la puerta de la tienda que hay junto al Jeep para llegar a **(2)**.

Un asustado tendero te recibirá tras el mostrador. Recoge los dos cargadores para tu pistola que hay en la tienda y disponte para presenciar el final de la vida del dependiente a manos de unos zombies. Tienes dos opciones: si acabas con todos podrás recuperar la recortada de las manos muertas del pobre hombre, o bien puedes irte rápidamente y no gastar munición, nosotros te recomendamos la primera.

Sal por la otra puerta de la tienda y que da a un callejón. Tras pasar junto a la verja que lleva a **(3)**, continúa hasta el final del callejón y recupera algo de munición en la parte de atrás de la furgoneta.

Acaba con los zombies que han abierto la puerta y entra a la

pista de baloncesto esquivando al que hay dentro para salir por la otra puerta.

Tras subir algunas escaleras llegarás junto a un contenedor, recoge un cargador que hay en el suelo y sube a él. Dispara desde ahí arriba a los zombies que te esperan y corre esquivándolos hasta que llegues a otra puerta. No molestes a los zombies en su banquete y entra en el autobús por la puerta de atrás. Recoge la munición del asiento y mata a los zombies.

Sal por la salida de delante y prepárate porque aquí sí que hay un buen montón de monstruos. Dispara y esquiva hasta llegar a la verja. Toma el camino de las escaleras para no enfrentarte a más zombies y recoge la hierba verde del macetero antes de entrar en la comisaría.


Aunque puedes esquivar muchos zombies, algunos son inevitables.

LA COMISARÍA









Te encuentras en el vestíbulo principal de la comisaría **(4)**. Entra por la puerta que conduce a **(5)** y allí darás con uno de los escasos supervivientes de la ciudad. Tras una pequeña charla, el policía te dará la **tarjeta llave azul**. Saldrás a la fuerza de esa habitación sin posibilidad de volver a entrar, de momento.

Usa la tarjeta en el ordenador del vestíbulo y recoge la munición y la cinta de tinta, pero no salves todavía. Una vez abiertas las otras puertas ve hacia **(6)**.

Verás un baúl donde podrás guardar el cuchillo y la cinta, y una mesa cerrada. Coge del asiento el **"Memorándum de la Policía"** ya que en él viene apuntada la clave para una caja fuerte que verás más adelante.

Sal por la otra puerta de esa sala (sí, eso que has visto pasar por la ventana es real).

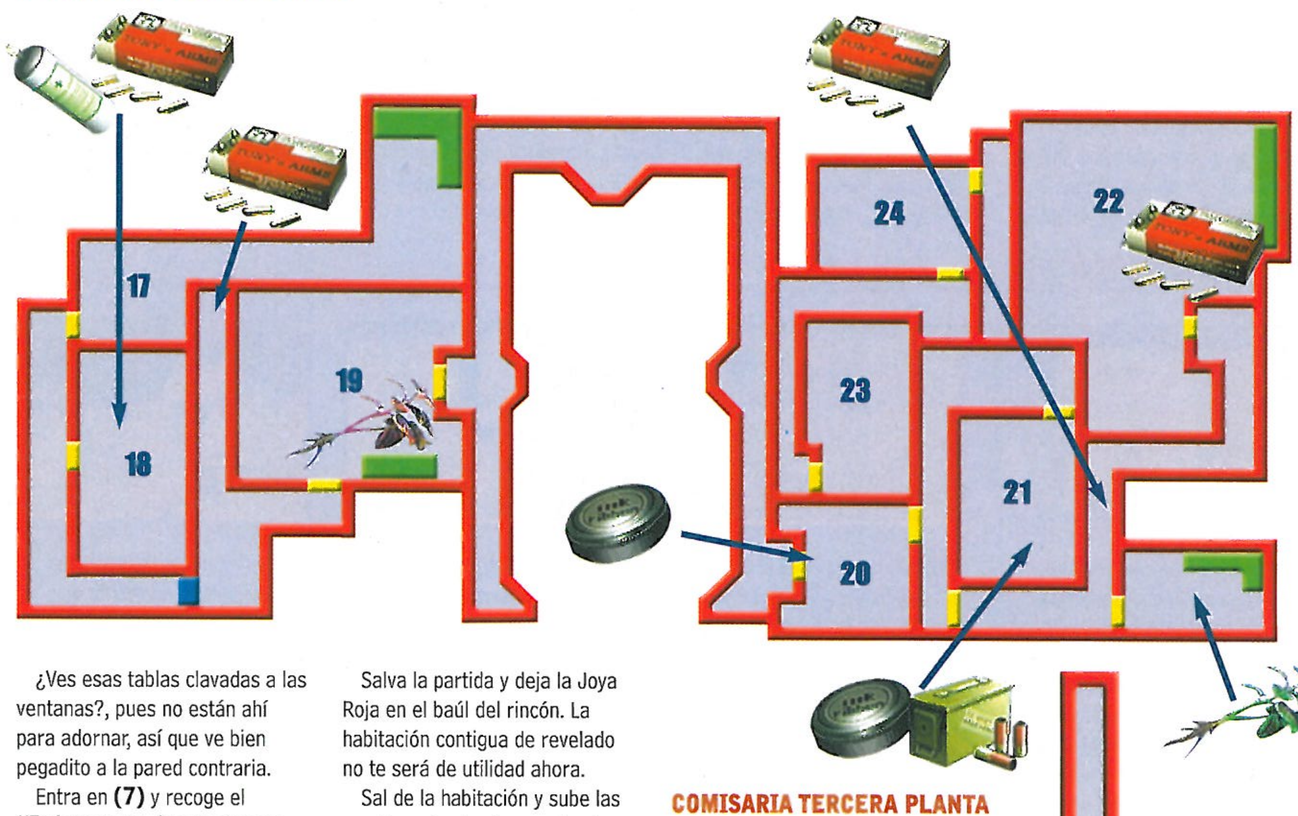
Avanza por el pasillo armado con la escopeta. Olvídate del panel de control de las ventanas y acércate al cadáver del poli. Examínalo dos veces y podrás obtener munición. Ve despacio hasta el charco de sangre y prepárate para tu primer encuentro con un Licker.

Tendrás que acertarle tres veces con tu escopeta y tienes cuatro cartuchos así que afina tu puntería. Una vez muerto recoge la hierba verde que hay un poco más adelante y cruza la puerta.

COMISARÍA PRIMERA PLANTA

7 8 9 10 5 4 6 16 15 14 13 11 12

COMISARIA SEGUNDA PLANTA



¿Ves esas tablas clavadas a las ventanas?, pues no están ahí para adornar, así que ve bien pegadito a la pared contraria.

Entra en **(7)** y recoge el **"Informe de Operaciones 1"**. Entra en la sala contigua y ve al fondo para coger un cargador. Ahora examina la chimenea y usa el mechero de Leon. Recoge la primera **Joya Roja** que ha aparecido y sal otra vez al pasillo.

Dirige tus pasos hacia **(10)** masacrando a los zombies que encuentres. En la entrada a **(10)** puedes recoger dos hierbas verdes. Una vez en la habitación revísala de arriba a abajo y obtendrás un cargador, una cinta de tinta y el **"Informe de Operación 2"**.

Salva la partida y deja la Joya Roja en el baúl del rincón. La habitación contigua de revelado no te será de utilidad ahora.

Sal de la habitación y sube las escaleras hacia el segundo piso. Avanza hasta **(17)** y verás un estatua grande flanqueada por dos más pequeñas. La grande sostiene en alto la segunda **Joya Roja**. Para que la suelte has de empujar las estatuas pequeñas hasta unas baldosas de diferente color que hay cerca de las paredes, de forma que miren a la grande. Recoge la Joya Roja y sal por la puerta. Ahora ve a **(18)** acabando con los zombies.

Examina la oficina de cabo a rabo y obtendrás una escopeta (del armario) un spray de vida y

COMISARIA TERCERA PLANTA

34

munición. En una de las mesas encontrarás el **"Diario de Chris"** y debajo la **Medalla Unicornio**. Vuelve sobre tus pasos hasta **(4)** dejando por el camino la Joya Roja en el baúl.

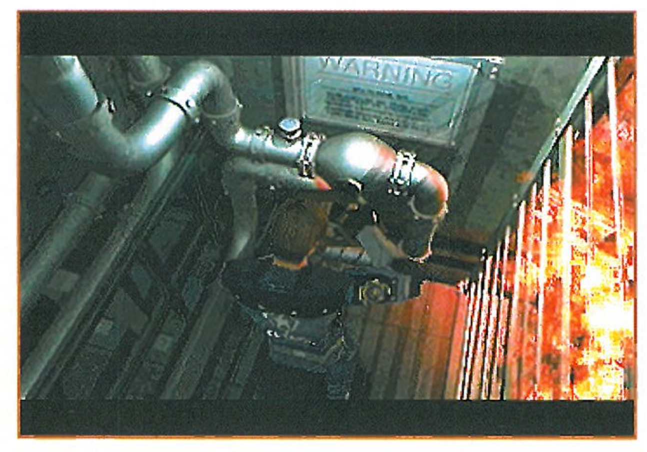
Utiliza la Medalla Unicornio en la estatua que hay en la zona central del vestíbulo y recibirás a cambio la **Llave de Picas**.

Dirígete con tu nueva llave a **(8)**, allí podrás recoger el **"Informe de la Patrulla"**, una cinta de tinta y, arrimando la escalerilla al mueble del fondo, una **manivela**. Sal y sube al segundo piso por el mismo camino que antes.

Cruza la puerta del final del pasillo que te llevó a **(18)**. Acaba con todos los zombies y sigue por el pasillo que sigue de frente para recoger algo de munición. Vuelve hacia atrás y toma el camino que va a la derecha, hacia **(19)**.

Antes de entrar en esta sala observa la mesita con el cajón cerrado que hay en la puerta porque luego volverás a ella.

Recoge una hierba roja de



Uno de los pocos supervivientes te ayudará entregándote una útil tarjeta.



Eso que hay en la ventana será tu primer enemigo de cierto peso. Prepárarate.







Llevas cuatro cartuchos y necesitarás tres para matarlo. Yo que tú no fallaría.



Esta es la posición correcta en la que deben quedar las estatuas móviles.

dentro de un jarrón y sube por las escaleras avanzando por la pasarela hasta el final. Caerás a un hueco con un panel y un interruptor. Pulsa el interruptor y sal por la abertura que aparece.

Acércate a las estanterías móviles y haz que la primera y la segunda (contando por la izquierda) se muevan hacia la derecha. Ahora vuelve al hueco al y recoge el **Enchufe Alfil**.

Sal de la biblioteca por las puertas dobles y aparecerás en el vestíbulo principal, pero desde un balcón. Acaba con los zombies y cruza la puerta del otro extremo para entrar en **(20)**. Otra habitación de reposo con una cinta de tinta, una llave pequeña y el "**Diario del Secretario**" para que los recojas.

Regresa hasta la mesa que hay a la entrada de **(19)**, utiliza la llave pequeña y conseguirás unos accesorios para tu pistola (combínalos con la pistola).

Vuelve a **(20)** y sal por la otra puerta de esa sala. Entra por la puerta del lado derecho del pasillo. Corre hasta **(22)**, pero ten cuidado por el camino porque te atacarán unos cuervos en el pasillo. Son fáciles de derribar si te estás quieto y apuntas bien. Antes de abandonar la zona registra el cuerpo del poli y obtendrás más balas.

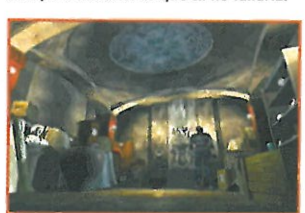
Cuando llegues a **(22)** verás un helicóptero ardiendo, Baja por las escaleras y, mientras esquivas algunos zombies, llegarás a una caseta. En ella podrás recoger una **manivela de válvula**, munición y una cinta de tinta para salvar en la máquina de escribir que hay en la mesa. Sal por la puerta por la que has llegado (no abras la otra porque lo único que conseguirás es que entren más zombies).

Vuelve junto al helicóptero y utiliza la manivela en la tubería que hay junto a éste, tras una verja. Una vez apagado el helicóptero examínalo y recoge otro cargador.

Dirígete a **(21)** teniendo en tu poder las dos Joyas Rojas. Coge los cartuchos para la escopeta y la cinta de tinta y acércate a la estatua del fondo. Coloca las Joyas Rojas en los bustos que la flanquean y recoge el **Enchufe Rey** y **la Llave de Rombos** que hay al lado de la estatua.

Vuelve al pasillo de los cuervos y entra por puerta que hay en una de las esquinas y por la que no pasaste antes. Saldrás a una escalera por fuera de la comisaría. Recoge la hierba verde y baja las escaleras a **(12)** donde podrás recoger otras dos hierbas verdes. Cruza la puerta y estarás en **(11)**, registra el cadáver para recoger un cargador y avanza por la oficina.

Aquí tendrás que acabar con un montón de muertos vivientes para poder recoger una cinta de tinta y dos hierbas verdes en la oficina pequeña. En esta oficina está la caja fuerte que se mencionaba en el "Memorándum de la Policía". Introduce la clave 2236 y podrás recoger de su interior cartuchos para la escopeta y el **mapa de la comisaría**.





Sal al pasillo por las puertas dobles azules armado con la escopeta y prepárate para hacer pedazos a un numeroso grupo de zombies. Tras acabar con ellos avanza por el pasillo, recoge la hierba verde del rincón (si no tienes sitio descarga tus bolsillos al baúl más próximo) y pasa por la puerta que hay al final.

Continúa por el pasillo hasta **(16)**. Cuando entres asegúrate de llevar al menos dos cartuchos en tu escopeta. Recoge el **cable**, el spray curativo y el **Enchufe Torre**. Tras hacerte con este último atravesará la cristalera un licker, que a estas alturas no debería ser un problema para ti.

Sal al pasillo, coge la hierba roja, y entra en **(15)** para obtener una **llave pequeña**. Regresa a **(6)** para utilizar la llave pequeña en el escritorio y recoger la munición.

Organiza tus bolsillos y sal al pasillo llevando contigo el cable. Utilízalo en el panel del pasillo y las contraventanas bajarán impidiendo el paso a invitados no deseados.

Encamínate hacia **(9)**. Acaba con los zombies que te esperan y registra los cajones para coger algunos cartuchos y una **película**.

Entra en **(5)** y darás con el poli moribundo de antes, que esta vez tendrá peor aspecto (tendrás que ser rápido para acabar con él).

En **(5)** puedes coger el "Memo a Leon", una hierba verde, un cargador y la **Llave de Corazones** de encima de una mesa.

Entra en **(10)** y revela la película en la habitación contigua.

Ve a **(11)** pasa por la puerta que aún no has atravesado. Avanza por el pasillo hasta llegar unas escaleras que bajan, pero antes de descender por ellas recoge los cartuchos de escopeta de la estantería.



Si no vas pegadito a la pared, los brazos putrefactos de esos zombies te alcanzarán. Intenta esquivarlos a tiempo, porque no hay muchos items curativos precisamente.

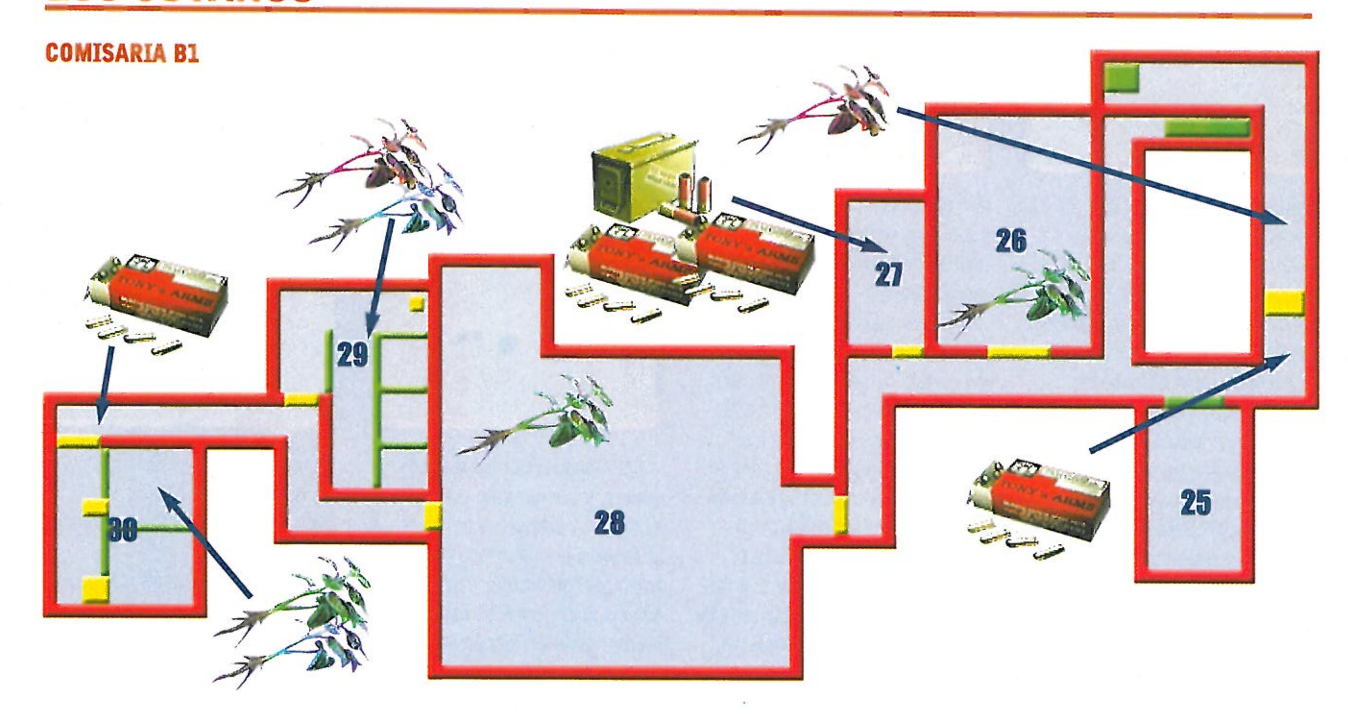




Si activas la escalera de emergencia del vestíbulo te ahorrarás muchos paseos.

LOS SÓTANOS

COMISARIA B1



Al bajar por las escaleras te toparás con varios perros mutantes, acaba con ellos sigue hasta la bifurcación.

Si sigues por el pasillo que lleva a **(25)** y cruzas la puerta, podrás bajar por una alcantarilla hasta una habitación con baúl y máquina de escribir. Eso sí, por el camino aparecerán varios perros aunque podrás recoger una hierba roja y un cargador.

Ve a **(26)** para recoger un **mapa** y una hierba verde. En esta sala tendrás que restaurar la potencia de toda la zona.

Para ello acércate al panel de control y mueve los interruptores hasta dar con la combinación que proporciona la potencia justa.

Dirígete hacia el párking, **(28)**, donde conocerás a Ada. Ayúdala a mover la furgoneta y recoge la hierba verde del rincón.

Pasa a **(29)**, acaba con más chuchos y recoge una hierba azul y otra roja. Antes de salir observa la tapa de alcantarilla que hay en uno de los rincones, pero que de momento no puedes abrir.

Sal al pasillo, coge el cargador y abre la verja para pasar a **(30)**. Recoge una hierba azul y otra verde de una de las celdas y avanza para conocer a Ben.

En la estantería que hay junto a la celda está la **llave de alcantarillado**. Vuelve a **(29)** y úsala en la tapa del alcantarillado, desciende y acaba con las dos enormes arañas que te aguardan.

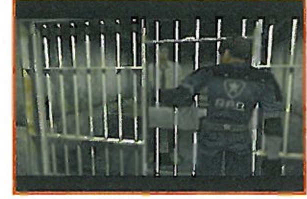
Sube las escaleras y entra en **(31)**, aquí tienes una cinta de tinta, una hierba azul (por si te han envenenado), una máquina de escribir y un baúl. Recoge del baúl los tres enchufes que tienes y pasa a **(32)** para colocarlos en el panel del fondo. Al salir de esta sala obtendrás el control de Ada.

Corre hasta **(33)** esquivando a los perros. No pulses el botón del panel de control y baja por los escalones hasta el foso.

Tienes que empujar las cajas contra la pared del fondo hasta que formen una pasarela. Una vez colocadas sube los escalones y pulsa el botón. Ahora puedes cruzar hasta el otro lado y recoger la **Llave de Tréboles**.

Sal de esa habitación y corre hasta la sala del otro extremo, baja por el ascensor y recoge una caja de cartuchos. Vuelve hasta el punto en donde tomaste el control de Ada para recuperar el de Leon. Recoge del suelo la **llave** y los cartuchos.

Ahora ve a la sala de autopsias, la **(25)**, y recoge de un armario la **tarjeta llave**, acaba con los zombies y ve a **(27)**. Aquí puedes coger mucha munición y una **ametralladora** o una bandolera. Coge la primera y deja la bandolera para Claire.



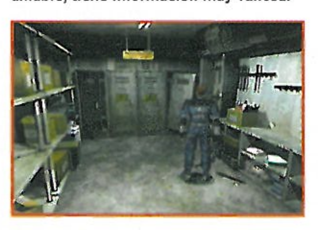
Aunque Ben no es excesivamente amable, tiene información muy valiosa.



Deja la bandolera para el segundo escenario. Luego lo agradecerás.



La sala de autopsias no es el mejor sitio para quedarse dados los últimos hechos.









LA COMISARÍA II

Vuelve a la comisaría y entra con tu nueva llave en **(13)**. Examina bien la sala y obtendrás una cinta de tinta, cartuchos, la magnum y un nuevo documento.

Encamínate a **(14)** dejando algún hueco en tus bolsillos. Utiliza tu mechero en la caldera del fondo y abre las espitas en el siguiente orden: 12, 13, 11. Ahora recoge la **rueda** que ha caído del cuadro, el spray y otra película.

Sube al segundo piso, a **(19)** llevando contigo la rueda y la manivela alargada. Sube a la pasarela de la biblioteca y sal por la puerta de arriba.

Entra en **(34)**, usa la manivela en un agujero de la pared y sube por la escalera. Ahora coloca la rueda en los engranajes y pulsa el botón. Recoge el **Enchufe Caballo** del hueco que se ha abierto y arrójate por él.

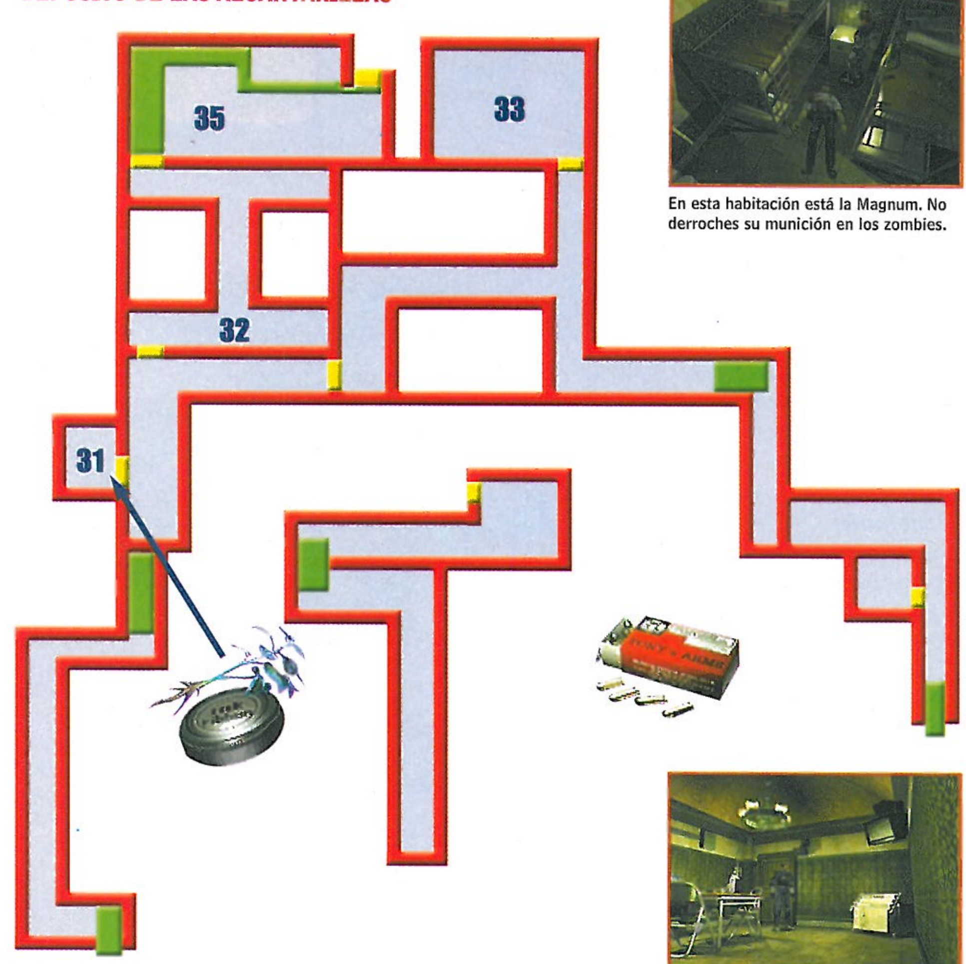
Aparecerás en las celdas, en **(30)**. Ve al encuentro del pobre Ben y te dará un documento.

Desciende a las alcantarillas de nuevo a través de la tapa de **(29)**. Entra en **(31)**, recoge los enchufes que no hayas colocado todavía, coge alguna hierba, la escopeta y municiones. Antes de salir de aquí deberías grabar.

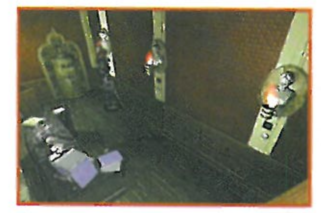
Entra en **(32)** y aparecerá un bicho horrible. Dispárale sin parar desde una distancia prudente y acaba con las larvas que escupe sin parar con la pistola.

Tras acabar con la criatura coloca el último enchufe y pasa a **(35)** donde estará Ada. Salta al agua y pasa por la puerta.

DEPÓSITO DE LAS ALCANTARILLAS



En esta habitación está la Magnum. No derroches su munición en los zombies.



El orden a seguir está oculto en un cuadro: reina, rey y después, sota.



Tras saltar por el vertedero aparecerás en la zona de las celdas. Un buen atajo.



Si no prestas atención a los bichos pequeños lo lamentarás. Palabra.

LAS ALCANTARILLAS

Ve hacia **(36)** recogiendo por el camino las hierba azules.

En esta sala podrás coger una cinta de tinta, un cargador y el **"Fax para el Jefe de alcantarillado"**. Retira el armario de la pared y verás una escalera que baja a un almacén, en el que, tras encender las lámparas con el mechero, podrás recoger munición para la escopeta y la **magnum**. Antes salir mediante el ascensor, coge la manivela redonda y deja algún hueco en tus bolsillos.

Nada más bajar, y tras una escena animada, tomarás el control de Ada. Sigue a la mujer por los pasillos, recogiendo el **mapa** de la pared. Al salir a las alcantarillas sube la escalera del fondo. Corre por el tubo de ventilación para que no te cojan las cucarachas y baja a **(37)**.

Tras la animación cruza la pasarela y baja por la escalera.

Vuelves a tener el control de Leon. Sigue por donde fue Ada pero no subas, en vez de eso accede al hueco que hay frente a las escaleras y coge la **Medalla de Lobo** y los cartuchos.





Esquiva a las arañas y sal por la otra puerta del corredor contrario. Esquivando a más arañas acércate al panel que hay junto a la cascada y coloca la Medalla de Lobo. Ahora sube al hueco que hay detrás de ti y entra por la puerta a **(38)**, que no es otra cosa que la parte de arriba de **(37)**.

Reponte con las hierbas azules si hace falta y acércate al orificio del otro extremo de la sala para utilizar la manivela y hacer que la pasarela baje. Crúzala y vuelve a utilizar la manivela en el otro orificio para que la pasarela suba. Coge los cartuchos, la cinta y la hierba verde. En este punto deberías grabar la partida.

Cruza la puerta y avanza por el corredor hasta **(39)** observando la luz que hay en un punto de la pared. Abre la compuerta y saldrá un cocodrilo enorme. No te asustes y corre hacia atrás hasta llegar a la altura de la luz de la pared de antes.

Activa el mecanismo y una bombona caerá al suelo, retírate un poco y deja que el cocodrilo empiece a masticarla. En este momento dispara a la bombona para volarle la cabeza al lagarto.

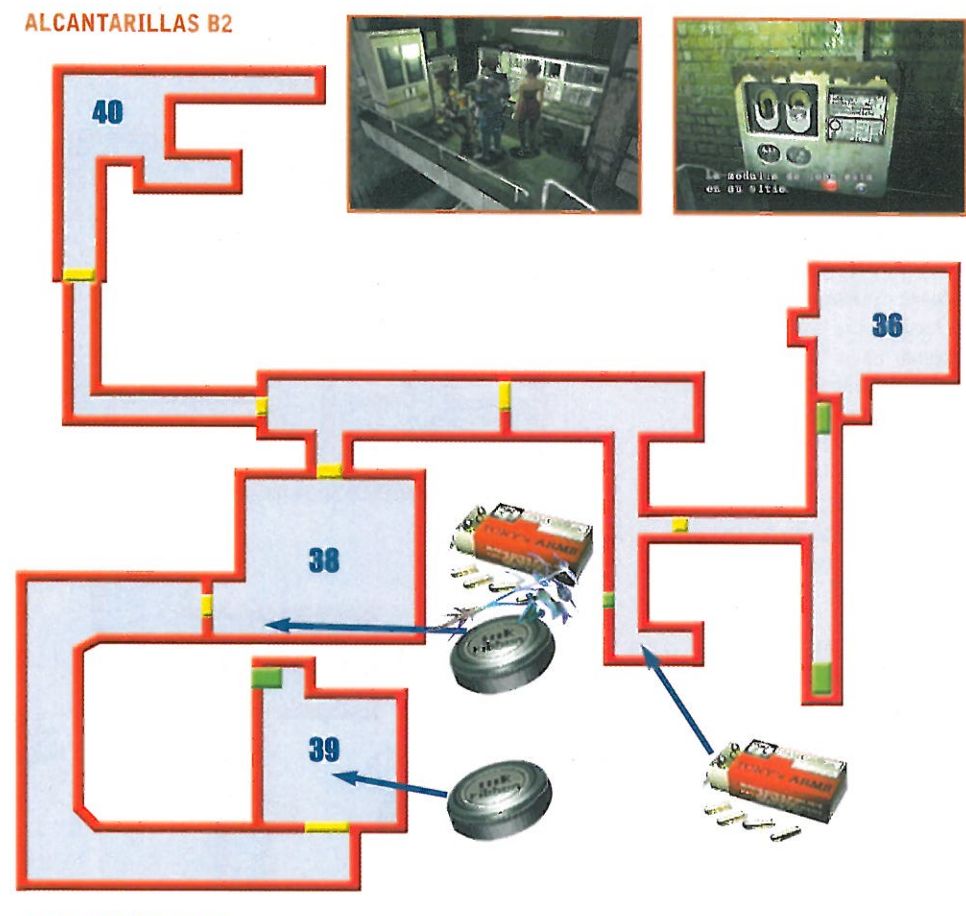
Ve ahora a **(39)**. Salta al agua y registra la basura para obtener otra cinta. Sube con Ada a **(37)**, cruza el puente y sube por la pasarela hasta el cuadro de mandos. Allí podrás coger de la mano del cadáver la **Medalla de Águila** y el documento.

Regresa junto a la cascada y coloca la otra medalla. El agua dejará de caer y podrás cruzar la puerta. Avanza por los corredores y llegarás a **(40)**, activa el tranvía en el panel de control y monta en el vagón.

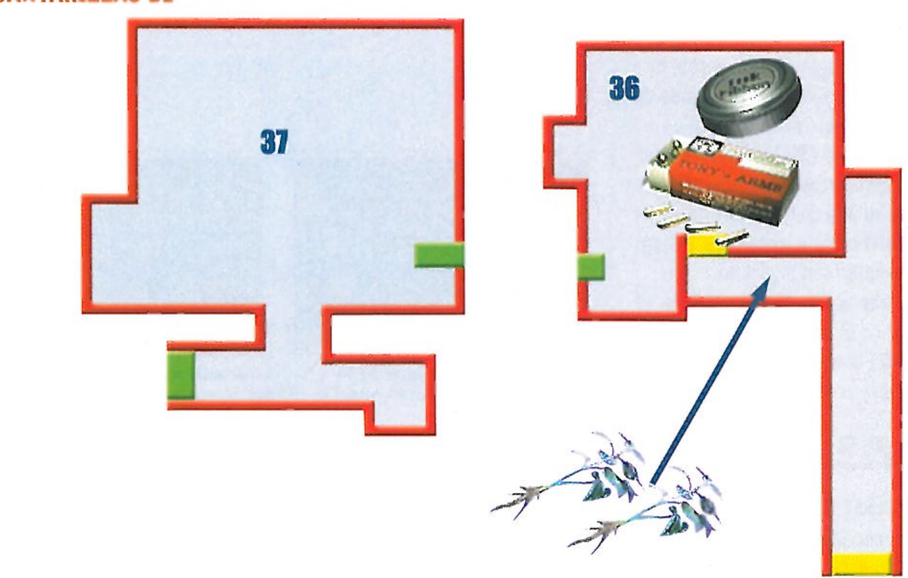
Durante el trayecto, una enorme criatura intentará acabar con vosotros con su enorme garra. Observa el polvo que cae del techo antes de que aparezca la garra y podrás esquivarla con facilidad. Cada vez que aparezca utiliza tus armas contra ella.

El trayecto finalizará cuando el tranvía se pare.

ALCANTARILLAS B2



ALCANTARILLAS B1




Para no dar más vueltas de las necesarias, lleva contigo la manivela.


Cuando coloques las dos medallas podrás despedirte de las feas arañas.


Empuja el armario, y podrás bajar hasta un almacén con diversa munición.

LA FÁBRICA ABANDONADA

FÁBRICA ABANDONADA B1

41

FÁBRICA ABANDONADA F1

43

42

Baja del vagón y verás un cañón de bengalas. Enciéndelo con el mechero y podrás ver la **llave de la caja de armas**.

Cruza la puerta y pon a punto tu pistola porque aparecerán un montón de zombies. Mientras que acabas con ellos Ada te echará una mano, utiliza esto en tu favor para ahorrar munición.

Cuando llegues a la primera bifurcación toma el camino de la izquierda y podrás recoger de un cadáver las partes necesarias para mejorar tu escopeta.

Vuelve por el camino de la derecha y cruza la puerta. Otra bifurcación, el camino de la derecha conduce a dos hierbas y el de la izquierda a una escalera.

Tras subir por la escalera llegarás a **(42)**. Coge la cinta, los cartuchos, el spray y las balas de la magnum. Graba la partida y sal llevando munición abundante, hierbas y un hueco libre.

Sal a **(43)**, recoge el cargador y monta en el vagón. Dentro encontrarás la llave que lo pone en funcionamiento. Sal fuera y utilízala en el panel de control.

Ahora sube al vagón recoge la munición para la magnum del rincón y, cuando aparezca el bicho de la garra, sal fuera. Como habrás adivinado al ver el tamaño de la garra de la criatura es aconsejable dispararle desde una distancia prudente.

Corre por la plataforma esquivando sus embestidas. Con unos cuantos disparos de la magnum o la escopeta acabarás con él sin demasiados problemas, eso sí, vigila constantemente tu nivel de vida.

Cuando acaba el tortuoso descenso estarás en los mismísimos laboratorios de Umbrella.



Registra el cadáver y podrás transformar tu escopeta en algo realmente potente.



Este punto es la antesala a uno de los enemigos más peligrosos del juego.



Para que el transporte funcione necesitas esa llave que hay colgada.



Contra este tipo sólo valen las malas maneras. Lánzale todo lo que tengas.

LOS LABORATORIOS

Entra en **(44)** y coge las balas para la magnum, cartuchos, una hierba verde y más cintas de tintas. Sal y pasa por la única puerta posible.

Ve a **(45)** y toma el corredor azul. Entra en **(46)** y recoge el spray y la **caja de fusibles**.

En una zona de esta cámara helada hay una máquina donde podrás introducir la caja de fusibles y así obtener el **fusible principal**.

Cuando lo tengas en tu poder sal y vuelve a **(45)** para utilizarlo con el mecanismo central. Ahora toma el corredor rojo llevando más de un hueco libre en tus bolsillos.

Ve a **(49)**, recoge el **lanzallamas** del armario y los dos documentos. En uno de ellos se te da una **contraseña**: GUEST.

No actives el mecanismo del botón del panel, eso lo hará Claire. Antes de salir puedes encender el fuel-oil esparcido en el rincón y acabar con los tentáculos.

Una vez que éstos mueran puedes subir por el hueco y llegarás a **(50)**.

En esta habitación hay dos lickers y munición. Tu verás si te merece la pena entrar, pero no es imprescindible.



Inserta la caja de fusibles en la máquina y podrás coger el fusible principal.



Antes de abrir esa compuerta, asegúrate de llevar el lanzallamas o algo mayor.



Los lickers del laboratorio son un poco más resistentes que los que ya has visto.

LABORATORIO B4

LABORATORIO B5



Sal al pasillo y abre la compuerta. Retírate rápido y acaba con las plantas lanza-ácido utilizando tu nuevo lanzallamas.

Cruza la puerta y verás otra planta viviente y una escalera. Antes de bajar por la escalera recoge las dos hierbas verdes.

Cuando bajes estarás en **(52)**. Sal a **(58)**, un pasillo con varios lickers y tres hierbas verdes.

No hagas caso al panel de la pared y continua hacia delante. En **(53)** puedes recoger el **mapa** de la zona y además tendrás a tu disposición un baúl y una máquina de escribir.

Recoge la llave da la caja de armas y cruza la puerta hacia **(54)**. Aquí hay un armario que abrirás con la llave y donde



podrás recoger las partes necesarias para mejorar tu magnum.

Pasa a **(56)** y acaba con los numerosos zombies. Recoge de una de las mesas la **tarjeta llave del laboratorio**.

Con la escopeta y la llave tarjeta dirígete a **(57)**. Allí te espera una polilla gigante pero que es muy fácil de derrotar.

Cuando esté muerta acércate al ordenador y mata a las larvas con la pistola. Introduce la clave GUEST y abandona la habitación.

Ahora tienes que ir a **(48)**, en el piso de arriba. Abre la compuerta y activa el dispositivo de las huellas dactilares para que más tarde pueda Claire entrar a la habitación.

Pasa a **(47)** y prepárate para una auténtica carnicería de zombies. Enciende la luz y recoge el spray, las balas para la magnum y el **MO Disc** de la mesa de operaciones.

Al salir del quirófano aparecerá otra vez la mujer de antes. Cuando sufra el accidente recoge el **G-Virus** de su mano. En este momento comenzará una alarma y una cuenta atrás así que corre.

Ve hacia **(53)**, pero antes utiliza el MO Disc en la disquetera de **(58)**.Graba la partida llevando en tus bolsillos la magnum y sus balas, la escopeta y sus cartuchos y todas las hierba curativas que puedas.



Aquí puedes ver la efectividad de la Magnum contra un simple zombie.

Entra por la puerta de **(58)** y corre hasta la sala en donde comenzará una cuenta atrás de cinco minutos y... el enfrentamiento final.

La primera versión del monstruo es fácil de derrotar, con unos cuantos balazos de la magnum es suficiente. Pero cuando se transforma la cosa se complica bastante: se pondrá a saltar de una lado a otro.

Espera siempre a que esté en el suelo antes de disparar. Si vigilas tu nivel de energía será pan comido.

Cuando acabe la animación se grabará la partida, utiliza este punto para cargar el segundo CD.



La segunda transformación del Jefe Final te pondrá en más de un apuro.

CLAIRE: ESCENARIO 2

LA COMISARÍA

COMISARIA PRIMERA PLANTA

Nada más empezar corre hacia el fondo para cruzar la puerta de la derecha. Estás en una parte de la comisaría donde no estuvo Leon.

Entra en la cabina de la derecha esquivando zombies y coge las llaves. Entra en la caseta de enfrente utilizándolas.

Sal por la otra puerta y sube las escaleras para ver la escena del helicóptero. Entra por la puerta. Estás en el pasillo de los cuervos, pero están dándose un festín con el poli muerto.

Corre esquivando a cuervos y a un licker hasta llegar a **(20)**. Allí podrás coger un **diario**, una cinta de tinta y munición.

Sal al balcón de **(4)**, acaba con los zombies y recoge la **Medalla Unicornio** del otro extremo de la pasarela. También tendrás que activar la escalera de emergencia que baja al vestíbulo **(4)**.

En éste, recoge la cinta de tinta y el **lanzagranadas**. Sube y avanza hasta el pasillo de los cuervos organizando antes tus bolsillos en el baúl. Entra por la puerta de este pasillo que lleva a una escalera exterior que baja a **(12)**, cogiendo varias hierbas.

Una vez en **(12)**, pasa a **(11)**. Recoge el cargador del cadáver y acaba con todos los zombies. Recoge la **manivela redonda** del rincón. También podrás coger dos hierbas y una cinta.

En la caja fuerte de la oficina pequeña (la clave es: 2236), puedes recoger granadas de ácido y el **mapa**.

Vuelve junto al helicóptero y apágalo utilizando la manivela. Cuando lo apagues registra el fuselaje y cogerás granadas de ácido. Al volver al pasillo aparecerá un tipo bastante molesto que te incordiará durante el resto de la aventura. El método para acabar con él es siempre el mismo.

Ponte a una distancia prudente y dispara con lo más potente que tengas a mano, lo mejor es el lanzagranadas. Cada vez que caiga regístralo y obtendrás diversa munición.

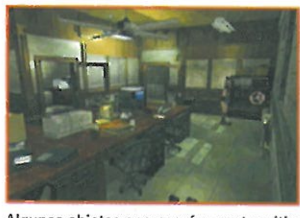
Con el helicóptero apagado puedes acceder a **(21)**. Recoge la **tarjeta llave** y mata al licker que aparecerá atravesando la claraboya del techo. También puedes hacerte con una cinta de tinta de dentro de un jarrón.



No te preocupes si las calles no te son familiares. La comisaría está muy cerca.

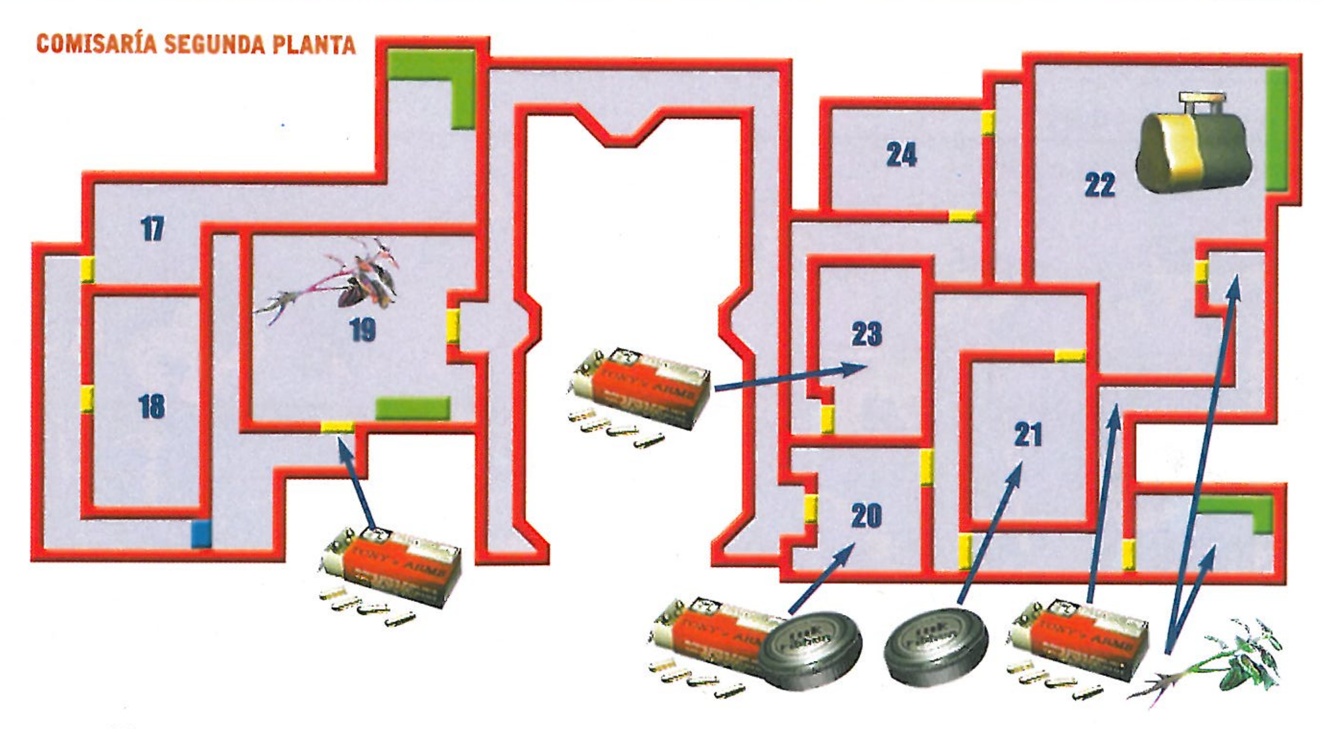


Este licker te demostrará que siempre hay que ir bien armado por si acaso.



Algunos objetos aparecerán en otro sitio para complicarte un poco la vida.

COMISARÍA SEGUNDA PLANTA



Baja a **(4)** con la llave tarjeta y la Medalla Unicornio y utiliza el ordenador para desbloquear las puertas. Colocando la Medalla en la estatua del centro obtendrás la **Llave de Picas**.

Entra en **(6)**, acaba con los zombies y utiliza las ganzúas en la mesita de munición para coger un spray curativo. Archiva el "Memorándum de la Policía".

Sal al pasillo y recoge del cadáver el cargador, más adelante hay una hierba verde.

Entra en **(8)** con la nueva llave y examina la sala a fondo. Podrás obtener una cinta de tinta, otro documento y el **encendedor** arrimando la escalera al mueble del fondo. Sal de nuevo al pasillo y avanza hasta **(7)**.

Recoge el documento y pasa a la sala contigua. En un rincón hay un cargador para la pistola. Usa el mechero en la chimenea y hazte con la **Joya Roja**.

Continúa por el pasillo hasta **(10)**, recogiendo las hierbas verdes de la entrada. En esta habitación hay un cargador en las taquillas, un documento y una cinta. Haz un hueco en tu bolsillo y sube por la escalera a **(17)**.

El puzzle de la segunda **Joya Roja** es igual que con Leon: coloca las estatuas en la posición correcta y caerá.

Vuelve a **(10)** y deja la Joya Roja. Vuelve a subir al segundo piso y entra en **(18)**. Coge del armario la **ballesta** y de la mesa la **Llave de Rombos**, al salir podrás coger un fax.

Al salir al pasillo tendrás que defender a una niña de un zombie. La niña, Sherry, será tu compañera de aventuras.

Avanza por los pasillo en dirección a **(19)** y limpiando la zona de zombies. Antes de entrar a **(19)** abre la mesa que hay en la entrada y verás una cargador.

Una vez en la biblioteca, mira dentro del jarrón para hacerte con una hierba roja y sube por las escaleras. Caerás al final de ésta y tendrás que mover las estanterías igual que con Leon (empezando a contar por la izquierda, la primera y la segunda a la derecha). Recoge la **Piedra Serpiente** del panel.

Baja a **(10)** y organiza tus pertenencias y dejando algunos huecos libres en tus bolsillos.

Entra en **(9)** y registra todos los cajones para hacerte con **explosivos**, flechas para la ballesta y una película.

Entra en **(5)** y acaba con todos los zombies. Coge el **detonador**, la hierba verde, el cargador de las taquillas y el documento para Leon. Ahora sal al vestíbulo.

Entra en **(6)** para hacer hueco en tu inventario y dirígete a **(16)**. Por el camino tendrás que matar a un montón de zombies, así que lleva munición en abundancia. También podrás recoger una hierba verde de un rincón.

Al entrar en **(16)**, coge primero la **Piedra Águila** de la estantería y después el spray de la mesa. En ese momento un licker atravesará el espejo pero si corres no te alcanzará.

Vuelve a **(20)** y coge del baúl las dos Joyas Rojas. Sal al pasillo y entra en **(21)**, pon las joyas en los dos bustos del fondo y de la estatua grande podrás recoger la mitad de la **piedra azul**.

Vuelve al baúl y toma el detonador y el explosivo, combínalos y úsalos en la puerta destrozada por el helicóptero. Pasa al pasillo que aparecerá y entra en **(24)**. Allí tendrás una charla con el Jefe Irons.



Cuando pases por esa puerta conocerás a uno de los responsables de este caos.



Ve acostumbrándote a ver a ese tipo porque te hará mucha compañía.

Entra por la otra puerta y avanza hasta **(23)**, enciende la luz y descubrirás a Sherry escondida. Antes de volver a **(24)** recoge del cofre un cargador para la pistola y el "Diario B del Secretario".

Cuando llegues a **(24)** no habrá nadie. Recoge de la mesa la **Llave de Corazones** y el **"Diario del Jefe"**, donde se revela el auténtico papel del Jefe Irons en todo este asunto.

Si llevas alguna piedra en tu inventario colócala en el panel que se descubre al activar un botón, junto al sillón. Vuelve a **(20)** y organiza tu inventario.

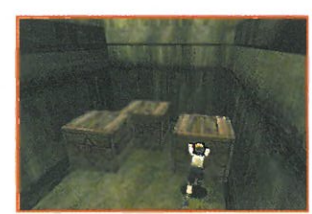
Baja al vestíbulo principal por la escalera de emergencia y ve al pasillo que lleva hasta **(13)**, al final hay unas escaleras que descienden. No bajes sin haber cogido antes las dos hierbas verdes del pasillo y las granadas de ácido de la estantería.

COMISARÍA TERCERA PLANTA



LOS SÓTANOS





Tras bajar las escaleras toma el camino de la derecha y entra en **(26)**. Allí tendrás que restaurar la energía desde el panel de control de igual forma que hiciste con Leon.

Una vez obtenida la potencia justa recoge una hierba verde y granadas de ácido, además del **mapa** de la zona.

Sal al pasillo y toma el camino de la izquierda en la bifurcación de antes. Cruza la puerta y corre hasta que des con una escalera que baja. Debes ser rápido para que los perros no te den alcance.

Entra en la primera puerta de la izquierda y estarás en **(31c)**. Graba si quieres y pon orden en tus pertenencias.

Sal y te encontrarás otra vez con Sherry quien subirá por un agujero y tú tomarás su control.

Cuando hayas subido en el elevador tendrás que correr esquivando a los zombies hasta **(33)**. Allí tienes que repetir el mismo mecanismo que antes para coger la llave, ya sabes, empuja las cajas hasta que formen un puente y después pulsa el botón.

Cuando esté el foso lleno de agua, cruza por las cajas y recoge la **Llave de Tréboles**.

Sal por la puerta y corre hasta la de enfrente, por donde vino Ada, y podrás hacerte con unas útiles granadas explosivas.

Vuelve corriendo hasta elevador y desciende. Una vez tengas el control de Claire coge los objetos que te han lanzado y ve a **(25)** equipado con el lanza granadas.

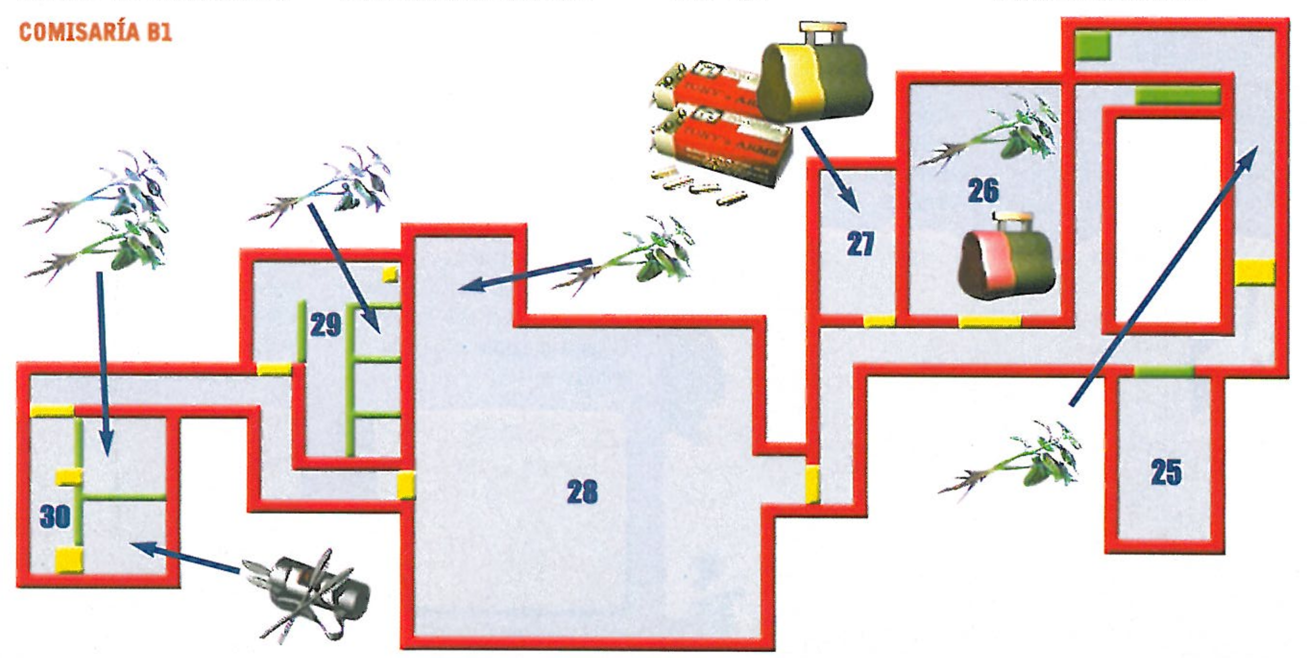
Dentro aguardan dos lickers que caerán sobre ti como fieras. Acaba con estos seres y recoge del fondo de la sala la **tarjeta llave roja**.

Ve a la armería, **(27)**, usando tu nueva tarjeta. Podrás coger para tu arsenal dos cargadores y más granadas de ácido. Si has sido prudente cuando manejabas a Leon también habrá una bandolera que hará que el inventario crezca en capacidad.

Sal al pasillo y prepara la pistola al entrar en el párking, **(28)**. Acaba con los dos perros y recoge la hierba verde antes de pasar por la otra puerta.

Otros dos perros te esperan. Pasa a la perrera,**(29)**, mata más perros y coge la **manivela** y las hierbas. Sal al pasillo y ve hacia **(30)** recogiendo la película de encima de la mesa. Acércate a Ben y recoge las flechas de la estantería, también hay algunas hierbas en la otra celda.

COMISARÍA B1



LA COMISARÍA II



DEPÓSITO DE LAS ALCANTARILLAS

35

33

32

31

31 C

Vuelve a la comisaría por donde antes y entra en **(13)** para recoger una cinta de tinta, un documento y granadas de ácido.

Regresa al baúl más próximo y suelta lo innecesario, pero debes salir de ahí con el mechero.

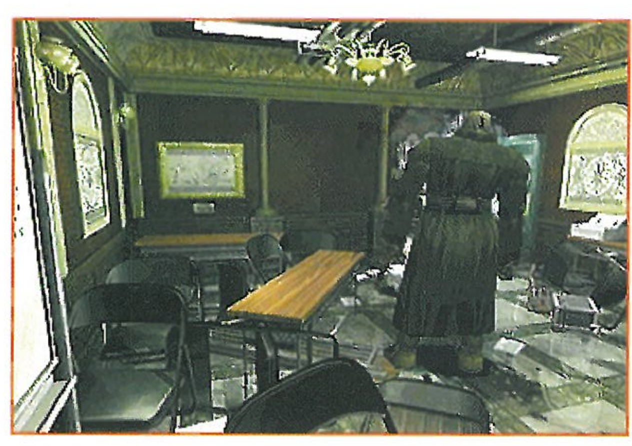
Ve a **(14)**, la sala de prensa. Una vez dentro enciende la estufa con el mechero, y abre las espitas en este orden: 12, 13, 11. Tras hacer esto caerá la **rueda dentada** del cuadro de atrás pero también aparecerá el tipo de dos metros atravesando la pared a lo bestia. Acaba con él y registra su cuerpo para obtener algo de munición. Coge también el spray curativo antes de salir.

No es necesario que entres en **(15)** ya que sólo hay un cargador y dentro te esperan dos lickers, por lo que no merece la pena.

Avanza por el pasillo y otra vez aparecerá el tipo grande. Utiliza el mismo método de antes.

Descarga algunos objetos en un baúl y quédate con la manivela alargada, la rueda dentada y todas la piedras. También las armas pesadas. Graba en este punto si quieres.

Sube al segundo piso y entra en la biblioteca, **(19)**. Sube las escaleras y sal al balcón. Entra en el ático **(34)** y utiliza la manivela un el orificio de la pared. Sube las escaleras que han aparecido y pon la rueda dentada en la maquinaria para que funcione tras haber pulsado el botón.



Se abrirá una compuerta, coge la segunda mitad de la **piedra azul** y júntala con la otra. Al salir al balcón para descender aparecerá otra vez tu "amigo", ya sabes que hacer con él.

Baja hasta **(24)** y coloca las piedras en el panel de detrás del sillón. Entra por la puerta que se ha abierto y recoge el documento del suelo.

Avanza por el tétrico pasillo, utilizando el elevador, hasta llegar a una puerta con dos antorchas.

Tras una tensa escena con el Jefe Irons recoge las granadas de la sala y baja por el agujero por el que han sido lanzados los restos del Jefe. Te enfrentarás a una criatura parecida a la que se enfrentó Leon.

Utiliza las granadas a diestro y siniestro y será historia, pero vigila tu nivel de vida.

Vuelve a subir a por Sherry y regresa al punto en donde has acabado con la criatura. Al final de esa pasarela hay un botón que hará que una escalera baje.



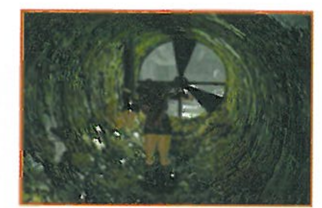
Ese tipo no se rinde. Tendrás que utilizar lo mejor que tengas para pararlo.



Desde luego no será por enemigos grandes, aquí tienes a otro más.

LAS ALCANTARILLAS



Continúa hasta que Sherry desaparezca por el agujero.

Entra en el primer hueco de la pared y entra en la sala. Estás en **(36)**, aquí hay un spray, un cargador y una cinta de tinta. Abre la puerta del almacén con la ganzúa y obtendrás munición.

Monta en el pequeño elevador de la habitación y baja hasta dar con Leon. Sube en el ascensor de enfrente y llegarás a **(37)**.

Recoge las hierbas, el cargador y más munición en el almacén que hay detrás del armario. Vuelve junto a Leon llevando la manivela redonda y avanza por ese pasillo hasta las cloacas.

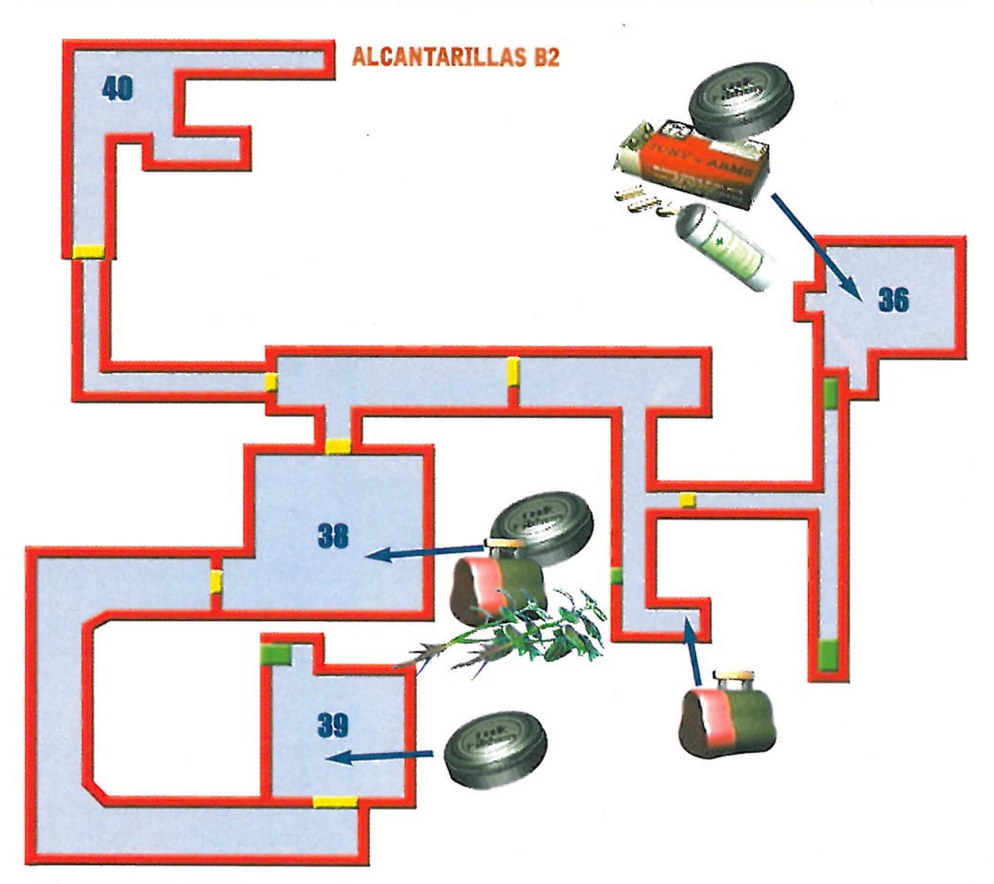
Ve hacia el fondo y sube en el hueco de la pared, recoge la **Medalla Lobo** del cadáver y granadas de llamas.

Ve en el sentido contrario esquivando arañas hasta la siguiente puerta. Tendrás que llegar la cascada que hay junto a **(38)** e introducir la Moneda Lobo. Entra rápidamente en **(38)** para perder de vista a las arañas.

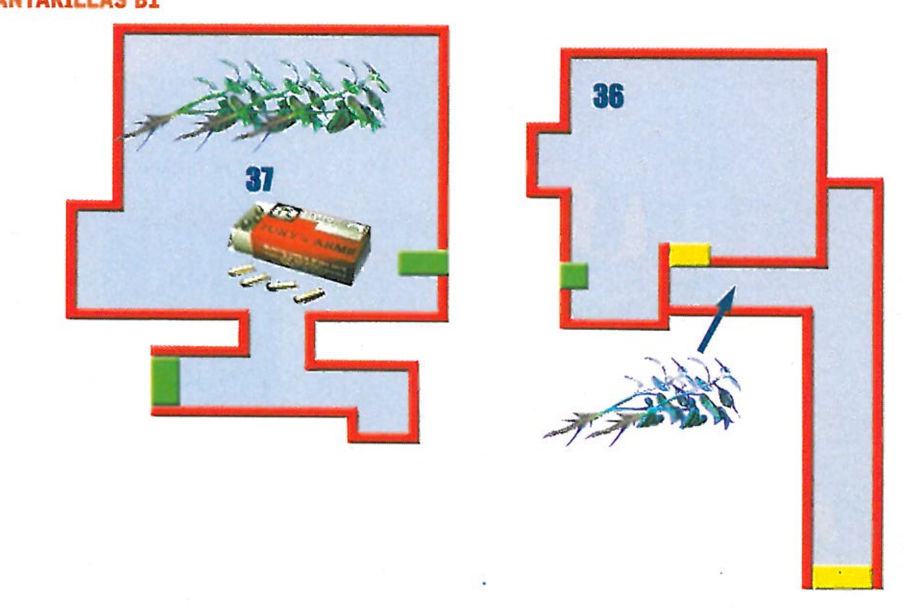
Utiliza la manivela en el orificio para hacer que la pasarela baje. Crúzala y devuélvela a su sitio usando la manivela en el otro orificio. Recoge todos los items y atraviesa la puerta. Tranquilo, esta vez no habrá cocodrilo.

Salta al agua cuando llegues hasta **(39)** y sube las escaleras. Cruza el puente giratorio y sube por la pasarela hasta hacerte con la **Medalla Águila** y otro documento. Vuelve hasta la cascada y utiliza la medalla que acabas de conseguir.

Cruza la puerta que ha quedado al descubierto y avanza hasta donde antes estaba el tranvía. Haz que vuelva pulsando el interruptor y sube con Sherry, que aparecerá en ese instante.

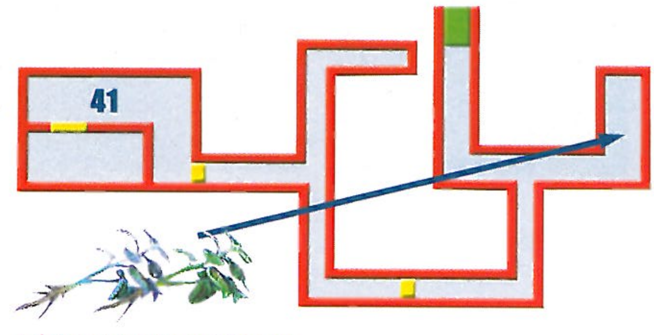




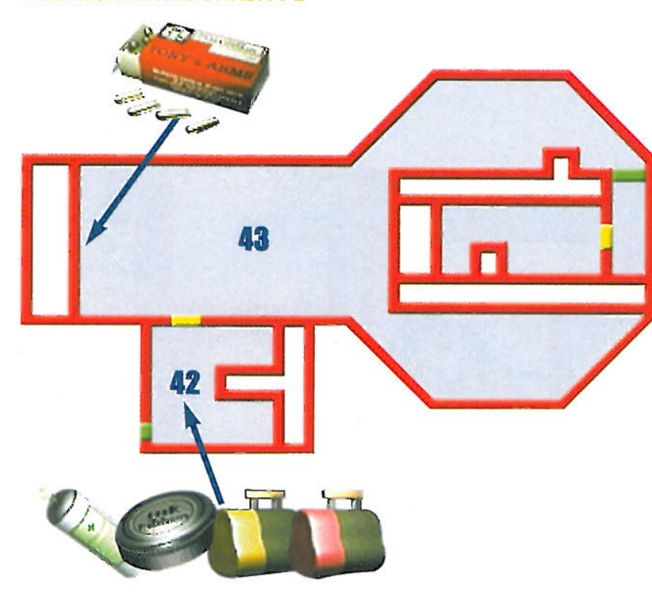


LA FÁBRICA ABANDONADA

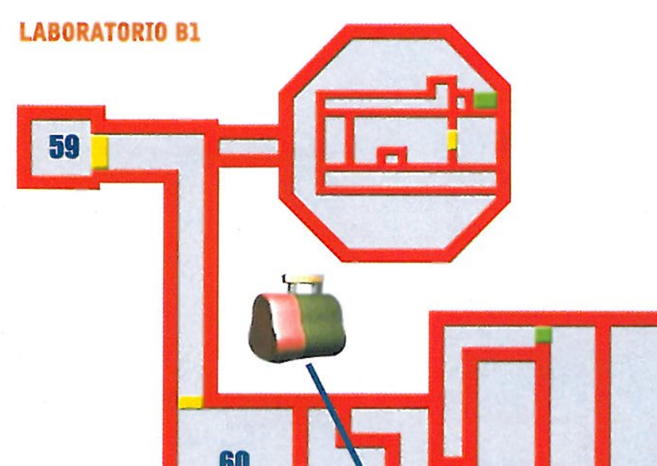
FÁBRICA ABANDONADA B1



FÁBRICA ABANDONADA F1



LABORATORIO B1







Sal de vagón y utiliza el mechero, si lo llevas, en el lanzabengalas para poder recoger la Llave da la Caja de Armas. Si no lo tienes da igual, luego volverás a por ella.

Sal por la puerta y aniquila a todos los zombies que vayas encontrando. En la primera bifurcación, el camino de la izquierda lleva hasta el lanzadescargas y el derecho continúa.

Por el derecho llegarás hasta otra bifurcación pero esta vez es el de la izquierda el que lleva hasta **(42)**, y el otro a dos hierbas.

Recoge todos los items de **(42)** y regresa si te has dejado algo por los pasillos. Tras recoger todas las granadas de esa sala y el spray, salva la partida.

Sal a **(43)** y busca un cargador para la pistola, ahora desciende en el pequeño elevador del otro extremo. Cruza la puerta al otro lado de la pasarela y avanza hasta dar con una llave. Activa el sistema de vídeo y verás que se acerca el tipo de dos metros. Prepárate para otro enfrentamiento y no olvides registrar su cuerpo.

Vuelve a **(42)** y utiliza la llave en el panel de control para que vuelva el vagón. Sube a él pero sólo si llevas las armas pesadas y los items curativos.

Cuando aparezca la criatura y derribe a sherry deberás salir y enfrentarte a él. Ahora es mucho más peligroso que antes, así que afina tu puntería y dale con todo lo que tengas.

Cuando desaparezca entra en el vagón y éste se detendrá. Sal fuera de nuevo y entra por el conducto de ventilación. Cuando llegues a esta zona del laboratorio oirás como el vagón sigue su camino sin ti.

Entra por la única puerta que te deja pasar y saldrás a **(60)**, allí hay un baúl y una hierba verde. Empuja dentro del elevador la caja azul y baja con ella a **(61)**.

Sigue empujándola hasta colocarla al fondo de un pasillo estrecho junto a otras cajas. Examina la zona y podrás coger granadas y grabar la partida en una máquina de escribir.

Monta en el pequeño elevador (no por al que has bajado la caja, el otro). Mata a los numerosos lickers y busca un interruptor que dará energía al ascensor **(59)**. Vuelve hasta él y pulsa el botón que hay junto a la puerta para bajar hasta el laboratorio.



Para llegar hasta ahí arriba tienes que empujar la caja del nivel superior un trecho. Te recomendamos que lo hagas ahora que no tienes prisas...

EL LABORATORIO

LABORATORIO B4

44 45 46 47 48 49 50 51

LABORATORIO B5

52 53 54 55 56 57 58

Sal del ascensor y entra en **(44)** para reponerte y conseguir municiones e items curativos. Sal y entra por la puerta pequeña para llegar hasta **(45)**.

Toma el tramo azul y entra en **(46)**. Recoge el spray curativo y transforma la caja de fusibles en el fusible principal con la ayuda del brazo robótico de la sala.

Regresa sobre tus pasos hasta **(45)** y ahora toma el tramo rojo. Corre hasta llegar a **(49)**. Coge los documentos, la **llave tarjeta roja**, las flechas del armario y pulsa el botón del panel antes de salir. Ve hacia **(51)**, abre la compuerta y acaba con las plantas a distancia.

Baja por la escalera y pasa por la puerta. Estás en **(58)**, un pasillo infestado de lickers y con varias hierbas verdes.

Pasa a **(53)**, donde hallarás un baúl y una máquina de escribir. Recoge de ésta la llave de la caja de armas y entra en **(54)** donde podrás utilizarla para obtener unas granadas.

Pasa a **(56)** y encontrarás, además de montones de zombies, la Llave de la sala de Potencia.

Sal de esta sala y dirígete a **(57)**, allí tendrás que matar a la misma polilla que mató Leon e introducir la clave GUEST en el ordenador.

Ahora has de sacar partido a la ayuda de Leon en el primer escenario. Para ello ve hacia **(48)** y utiliza el panel de huellas dactilares. Esta vez sí que podrás entrar, pero hazlo armado con el lanzagranadas porque dentro te esperan tres lickers.

Al fondo podrás recoger una bonita ametralladora. Sal y sube al ascensor por el que llegaste al laboratorio, junto a **(44)**.

Antes de nada graba la partida en esta sala y repón tu energía. Baja en el ascensor y ve hasta **(61)**. Sube a la caja que habías estado empujando antes, y de ahí a la puerta de la sala de potencia. Empezará una escena animada en la que salvas a Sherry del tipo de dos metros de puro milagrito.

Vuelve a subir hasta **(45)** para recuperar a Sherry y la **Llave Maestra** de la mano de su madre. Vuelve junto con Sherry al ascensor y utiliza la Llave Maestra en el panel de dentro.

Sube al tren y corre hasta el fondo del mismo para hacerte con la **Llave de la Plataforma**.

Utiliza el baúl para coger lo más potente que tengas porque lo que se avecina es grave.

Con la llave en tu poder sal del tren y utilízala en la verja, sube a la pasarela y pasa por la puerta pequeña. Recoge los enchufes principales de la pared y corre hasta el otro extremo para











introducirlas en otro generador.

En ese momento aparecerá la versión definitiva del tipo que te ha estado dando la lata durante todo este tiempo.

Este ser es tan resistente que todo lo que le lances sólo servirá para pararlo hasta que te arrojen un lanzamisiles con el que acabar con él de una vez por todas.

Corre hasta el tren y ve a la cabina para ponerlo en marcha. Pero la pesadilla todavía no ha acabado.

Ve con el lanza misiles (si te han sobrado misiles, claro) hasta el fondo del tren y dispara desde la distancia a ese amasijo de vísceras con todo lo que tengas.

Disfruta de la escena final, te lo has ganado.

ORDEN INVERSO DE LOS ESCENARIOS

Al comenzar la guía habrás visto que sólo hemos incluido la descripción del juego en el orden Leon-Claire. Si estás jugando en el orden inverso, es decir, Claire-Leon has de tener en cuente varios aspectos.

Puedes utilizar esta guía perfectamente para jugar en ese orden porque los escenarios son los mismos y los enemigos también por lo general, tan sólo has de buscar la información que te hace falta a lo largo de la guía. Las principales diferencias entre los personajes son:

- Cada vez que Leon encuentra cartuchos para la escopeta o balas para la magnum, Claire encuentra granadas para el lanzagranadas o flechas para la ballesta.
- Leon siempre ha de buscar Enchufes con forma de figura de ajedrez, mientras que Claire ha de buscar piedras de colores. Esto se cumple tanto en el primer como segundo escenario.
- A Leon siempre le acompaña Ada, mientras que Claire tiene a Sherry a su cuidado.

Estas características son de los personajes y no del escenario por lo que se cumplen siempre. Las diferencias, aunque mínimas, existen. Y son las siguientes:



En este armario siempre encontrarás el arma correspondiente a cada personaje.



Los problemas con los que te toparás serán los mismos en cualquier orden.



Casi todos los escenarios se repiten de forma idéntica en ambos órdenes. Por si pensabas que te librarías de las arañas...



Los enemigos finales de cada escenario no dependen del orden en que los juegues. Siguen siendo muy peligrosos.

CLAIRE: ESCENARIO 1

- Racoon, Cuidad Muerta:

En la tienda de armas Claire recogerá la ballesta de manos del tendero muerto y no la escopeta.

- La Comisaría:

Las piedras de colores las encontrará Claire donde Leon encuentra los enchufes.

- La Comisaria II:

Claire entra en las alcantarillas de la misma forma que se describe en la guía, por lo que el monstruo que se encuentra Leon en **(32)**, Claire lo conocerá en la sala de torturas del Jefe Irons

- La Comisaria II:

Claire llega al alcantarillado por el despacho del Jefe Irons, tal y como se describe en la guía.

- Los Laboratorios:

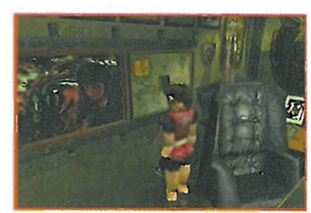
Tendrás que preparar una vacuna para Sherry. Ve a **(47)**, toma el recipiente de vacunas y enciende la máquina que las hace. Espera y recoge la vacuna.



Aunque sea Claire quien juegue en primer lugar, tienes que apagar el fuego.



Sube a la escalerilla y encontrarás la misma manivela con el otro personaje.



Claire siempre llegará a las alcantarilla por el mismo sitio, desde el despacho.

LEON: ESCENARIO 2

- La Comisaría II:

Leon accederá a la alcantarilla por las celdas, **(29)**, igual que lo haría si estuviera jugando el primero, tal y como se explica en la guía, en el escenario 1.

- La Comisaría II:

Leon se topará con el primer "monstruo jefe", en la habitación **(32),** tras colocar en su lugar correspondiente todos los enchufes.







Crash Bandicoot 2

Con esta guía no pretendemos acompañaros a Crash y a ti, salto por salto, a través de todos y cada uno de los niveles, sino que queremos ayudaros a resolver las situaciones más difíciles y a descubrir los numerosos secretos que oculta el juego. Gracias a esta guía vuestra victoria sobre Cortex está casi segurada, pero vais a tener que poner mucha habilidad y destreza por vuestra parte para poder llegar a completar todo el juego...

ZONA 1

Nivel 1: Turtle Woods

Este nivel, como es normal, es de los más sencillos. Tan sólo te encontrarás con unos armadillos y unos fosos con ratas con las que tendrás que acabar para poder continuar tu camino. Por lo demás, pura rutina plataformera. Eso sí, oculta un montón de secretos.



Cada vez que veas en el suelo un signo de interrogación como el de la foto, no dudes en saltar sobre él.



Antes de romper la caja de la flecha amarilla, no olvides aprovecharla para llegar a las cajas de la otra plataforma



Esta losa con cara la encontrarás varias veces a lo largo del juego y sirve para entrar en un subnivel.



En todos los niveles deberás encontrar un cristal como éste. No te preocupes, suelen ser muy fáciles de encontrar.



Para salir de estos fosos, acaba con todas las ratas que aparezcan y brotará del suelo un seta a modo de escalón.



Subnivel:
Utiliza el movimiento de plancha (salto y, en el aire, R1) sobre la baldosa con cara.

Bonus:
Salta sobre la baldosa con interrogación.

Gema Gris:
Rompe todas las cajas del nivel, incluidas las del subnivel y la del bonus.

Gema azul:
Completa el nivel sin romper ni una sola caja.



Nada más saltar sobre el avestruz, corre a la siguiente plataforma o se agachará.





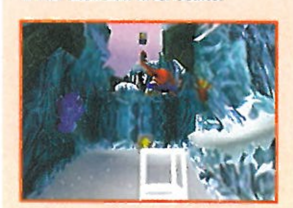


Nivel 2: Snow Go

Acaba con los pingüinos atacándolos cuando no estén dando vueltas. La segunda vez que Crash avance hacia el fondo de la pantalla, sobre la segunda caja metálica con flecha, hay una caja con exclamación que apenas se ve y que deberás golpear para romper todas las cajas.



Esa es una de las preciadas gemas de colores. En este caso accederás a ella desde un nivel oculto.



¿Ves aquella caja alta del fondo? Golpéala y vuelve hacia atrás para romper la caja transparente.

Gema Gris:
Rompe todas las cajas del nivel.

Gema Roja:
Accesible sólo desde un nivel secreto.

Nivel 3: Hang Eight

Primer encuentro con la tabla de surf motorizada, cuidado con las minas. Te recomendamos que uses los sticks analógicos para controlarla mejor.

Bonus
Salta sobre la plataforma de la interrogación.
Gema Gris#1:
Rompe las cajas. Necesitarás la Gema Azul del primer nivel (para subirte en la Gema que te llevará a una nueva zona).
Gema Gris#2:
Cuando tengas la primera Gema Gris, completa el nivel en menos de 60 segundos.



Cuando tengas la Gema Azul, vuelve aquí y salta sobre ella, esto te permitirá romper todas las cajas del nivel y conseguir la primera Gema Gris



Nivel 4: The Pits



Siempre que encuentres dos caminos, recorre ambos. En algunos hay escondida alguna interesante y necesaria gema.

Bonus:
Podrás romper las cajas blindadas utilizando la plancha de Crash.
Gema Gris: Rompe todas las cajas del nivel.

Para romper todas las cajas, en la bifurcación del camino toma el de la izquierda, avanza hasta que se reúnan los dos caminos y vuelve sobre tus pasos con cuidado, para tomar el camino de la derecha y completar el nivel.



Más fosos con roedores. Utiliza el mismo sistema que empleaste antes para salir de ellos.

Nivel 5: Crash Dash

Bonus:
Para conseguirlos, salta sobre la baldosa de la interrogación.
Gema Gris:
Rompe todas las cajas.

En este nivel Crash imita a Indiana Jones, corriendo delante de una gran roca. Esquiva los obstáculos y salta los abismos. Sigue siempre que puedas el rastro de manzanas ya que te ayudarán a evitar algunos obstáculos.





JEFE FINAL: Ripper Roo

Atacará primero con TNT y luego con nitro. Manténte alejado de él hasta que explote la nitro, en ese momento quedará conmocionado unos instantes, momento en que deberás golpearle. Repítelo otras dos veces más y será historia.







ZONA 2

Aquí tienes una pequeña ayuda de tu amigo el osezno: salta sobre él 10 veces y te obsequiará con 10 jugosas vidas.

Nivel 6: Snow Biz

Cuidado con los erizos y las estalactitas. Ojo al calcular los saltos sobre el traicionero hielo.



Monta sobre la Gema Roja y verás lo que es un subnivel difícil.

Bonus:
Rompe todas las cajas.

Nivel 7: Air Crash

Gema Gris#1:
Rompe todas las cajas, pero empezando desde un nivel secreto.
Gema Gris#2:
Dentro del subnivel de la calavera.



Antes de montar en la segunda tabla motorizada, salta a las plataformas y rompe las cajas. Para poder subir en la plataforma de la calavera no debes perder ninguna vida antes de llegar a ella (durante este nivel, claro). Justo antes de saltar sobre la primera tabla a reacción, mira la plataforma de la derecha y bota sobre las cajas para llegar a ella y acceder al primer nivel secreto.

Salta sobre las cajas del agua y podrás llegar a un nivel oculto



Esta plataforma de la calavera te invitará a un subnivel que pondrá a prueba tu habilidad para el salto.



A estas cajas tendrás que llegar sin tu querida tabla a propulsión.

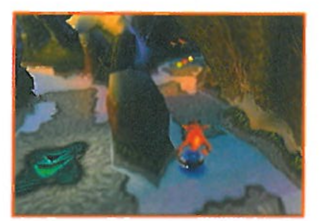
Nivel 8: Bear It

Monta sobre el osezno y esquiva los obstáculos. Tienes que tener reflejos.

Gema Gris:
Rompe todas las cajas.



De nuevo una bola pegada a tus talones. Utiliza el barrido (correr+R1) para pasar por debajo de las vallas eléctricas. Antes de que salga la segunda



Entra por el camino de la derecha, en el cual encontrarás algunas jugosas cajas, necesarias para la Gema Gris.

Nivel 9: Crash Crush

bola, toma el camino de la derecha en la bifurcación, rompe las cajas y al final una plataforma te devolverá a tu camino.



Cuando llegues al final del camino, no te preocupes, esta amable plataforma te devolverá sano y salvo a la buena ruta.



Ten cuidado con las minas, a veces te retrasarán y otras te empujarán a algún abismo cercano, perdiendo sin remedio una preciada vida.

Gema Gris:
Rompe todas las cajas.

Nivel 10: The Eel Deal

Pasa entre las aspas del ventilador con un barrido. Cuando se separen los caminos, toma el de la derecha, al final salta a través de la puerta para coger la Gema Verde, después vuelve sobre tus pasos y toma el camino de la izquierda.

En la segunda bifurcación, coge el camino de la izquierda para obtener el cristal, vuelve hacia atrás y toma el camino de la derecha.

Gema Gris:
Rompe todas las cajas.



No te fies de la robusta apariencia de esta puerta. Salta a hacia adelante y verás que sólo es un ardid.



Otra bifurcación, esta vez tienes una buena excusa para revisar los dos caminos: un imprescindible Cristal.

JEFE FINAL: Komodo Bros



Cuando el flaco se caiga mareado de tanta vuelta, aprovecha y corre raudo para atizarle donde más duele



Una loca y peligrosa versión de El Gordo y el Flaco, aparecerá ante ti como jefe de la segunda zona.

Primero atacará el hermano flaco girando como una peonza. Esquívalo hasta que se pare, momento que aprovechar para golpearlo. Después el hermano gordo lanzará espadas alrededor suyo, espadas que tendrás que evitar.
Tendrás que repetir el proceso se repetirá dos veces más.



ZONA 3

Nivel 11: Plant Food

Cuidado con las plantas carnívoras cuando te montes en la tabla motorizada: utiliza el turbo para que no te alcancen. Apréndete bien el camino para poder completarlo en un minuto.

Gema Gris:
Rompe todas las cajas.
Gema Amarilla:
Cuando tengas la Gema Gris, completa el nivel en menos de un minuto.

Nivel 12: Sewer or Later

Para cargarte a los enemigos del lanzallamas espera a que se detengan para recargar y atácalos en ese momento. Cuando llegues al punto en el que se separan los caminos, toma la ruta de la izquierda para poder coger el Cristal. Después da media vuelta hacia la bifurcación y entonces toma el camino de la derecha para completar el nivel.

Gema Gris#1:
Rompe todas las cajas.
Gema Gris#2:
En el subnivel de la Gema Amarilla. Tienes que tenerla.



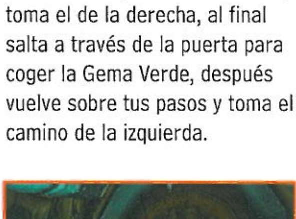
Espera a que se detenga a revisar su lanzallamas para acabar con él, si lo haces antes quedarás algo tostado.



Esta Gema Amarilla te permitirá poner tus sucias manos de marsupial sobre la segunda Gema gris del nivel.



Las bifurcaciones de caminos son muy frecuentes durante el juego.



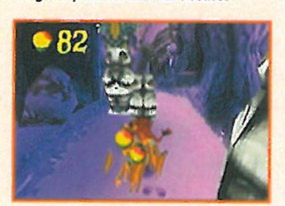
Nivel 13: Bear Down

Otra vez con el osezno, pero esta vez un poco más difícil. Al final del trayecto hay un lago con islotes: si llegas al islote del centro, serás trasladado al segundo nivel secreto.

Gema Gris:
Rompe todas las cajas

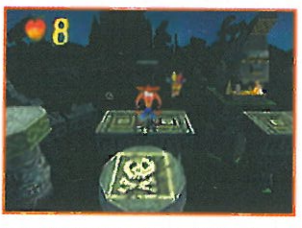


Cuando aterrices, intenta llegar a la gran plataforma del medio.



Nivel 14: Road to Ruin

En este nivel hay otra plataforma con calavera para acceder a un nivel secreto.
Si entras en el subnivel de la plataforma cadavérica, recuerda que el Cristal está en el camino principal, sin desviarse.
Acaba con los lagartos verdes mediante el barrido.

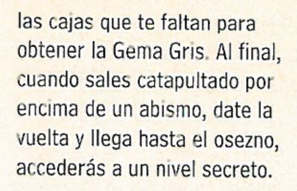


Es difícil llegar a esta plataforma sin perder ninguna vida por el camino.

Gema Gris 1:
En el subnivel de la plataforma de la calavera.
Gema Gris 2:
Se consigue empezando desde un nivel secreto.

Nivel 15: Unbearable

Esta vez te persigue un gran oso, y no con buenas intenciones precisamente. Atraviesa las vallas de madera con el ataque giratorio o con un barrido. El segundo oso dejará de perseguirte porque se hunde un puente: salta por el abismo y llegarás a un subnivel en el que conseguirás las cajas que te faltan para obtener la Gema Gris. Al final, cuando sales catapultado por encima de un abismo, date la vuelta y llega hasta el osezno, accederás a un nivel secreto.



Gema Gris:
Rompe todas las cajas



Realiza un salto de fe hacia el abismo: se te recompensará con un difícil subnivel y sus cajas.



Antes de salir del nivel, date la vuelta y regresa con tu querido y peludo amigo el osezno.





JEFE FINAL: Tiny



Salta sin parar, de plataforma en plataforma para que no te coja. Cuando algunas plataformas se pongan a parpadear en rojo, significa que en breve se precipitarán al vacío, aunque al rato volverán a aparecer.

Tu misión será saltar sin parar mientras que diriges a Tiny hacia las plataformas rojas justo antes de que estas caigan, quedándote tú a salvo en alguna estable. Tendrás que repetir este proceso tres veces.

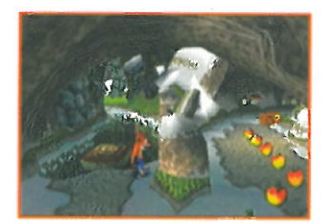


ZONA 4

Nivel 16: Hanging out

Cuando te cuelgues de las rejas (encoge las piernas pulsando R1) avanza con cuidado esperando el momento justo para pasar entre los robots. Al llegar al segundo agujero, tírate al agua, dirígete hacia atrás y tírate por el nuevo agujero que encontrarás. El trayecto finaliza en una fase secreta.

Gema Gris:
Rompe todas las cajas



Para que la plataforma de la calavera se haga sólida deberás llegar a ella sin haber perdido ni una vida antes, si la pierdes, no dudes en salir del nivel para intentarlo hasta que lo consigas.

Gema Gris 1:
Rompe todas las cajas.
Gema Gris 2:
En el camino de la izquierda.

Nivel 17: Diggin´it

Cuando te encuentres sobre tierra roja, pulsa círculo y Crash se meterá bajo tierra. De esta forma no te alcanzarán ni las avispas ni los proyectiles explosivos.
Existen dos caminos a escoger, al de la izquierda sólo podrás acceder si no has perdido ninguna vida. Toma primero el de la derecha y cuando se junten los caminos da media vuelta y vuelve atrás con mucho cuidado para tomar el de la izquierda y así acabar el nivel habiendo roto todas las cajas.

Existe un bonus en este nivel. Cerca del final de la fase hay dos plantas escupidoras, una de ellas está en una islita, si saltas sobre ella accederás al último de los niveles secretos.



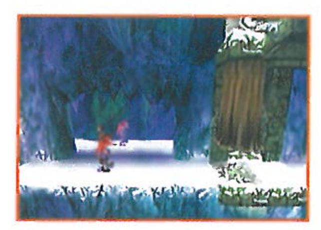
Acaba con la planta de la izquierda para llegar a uno de los niveles ocultos.

Nivel 18: Cool hard Crash

Lo difícil de este nivel es romper todas las cajas.
Para ello, cuando estés en el subnivel de la plataforma de la calavera (llega a ella sin que te hayan matado antes), ve hasta el final, golpea la caja de la exclamación y vuelve hasta el principio del subnivel para romper una caja que acaba de aparecer.

Tras esto dirígete hacia la plataforma que te espera justo al comienzo del subnivel.

Gema Gris:
Rompe todas las cajas







Salta sobre la caja rebotadora de arriba para romper unas cajas que no se ven y que te facilitarán la vida.



Si quieres todas romper todas las cajas no tienes más remedio que saltar sobre la plataforma de la calavera.



Después de golpear la caja de la exclamación tendrás que volver sobre tus pasos con muchísimo cuidado

Nivel 19: Ruination

Para conseguir la primera Gema Gris necesitarás la Gema Verde, ya que se encuentra en el subnivel al que accederás gracias a ésta gema.

Gema Gris 2:
Rompe todas las cajas.

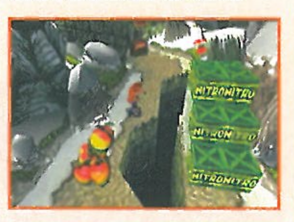


La Gema Verde lleva a un subnivel en donde no hay ninguna caja pero si una de las gemas grises.

Nivel 20: Beehaving

En este nivel conseguirás la Gema Morada. Para ello, salta sobre unas cajas de nitro que están situadas en el lado derecho del camino y que están colocadas formando unos escalones. Además, están "inactivas".

Gema Gris:
Rompe todas las cajas



Esas cajas de nitro están demasiado calmadas, prueba a subirte a ellas y verás lo que ocurre después.



Este tipo no aparecerá demasiadas veces pero no será fácil acabar con él, sobre todo si hay avispas cerca.

JEFE FINAL: N Gin

Usa el botón círculo para lanzar manzanas a sus manos cuando se abran. Tras abrirse cinco veces, una de sus manos lanzará un rayo que cruzará toda la pantalla y que deberás evitar. Una vez destruidas las manos, utilizará los lanzamisiles que podrás destruir con manzanas. Fíjate en la sombra de los misiles para saber donde van a caer y poder esquivarlos.
Al final utilizará un megarayo que irá acabando con las plataformas. Atízale con tus manzanas para acabar con él.





ZONA 5

Nivel 21: Piston it away

En esta fase encontrarás una plataforma con calavera.
Para poder romper todas las cajas, avanza hasta el final sin montarte en la plataforma de la calavera, y antes de salir de la fase, deshaz tus pasos hasta llegar a dicha plataforma y móntate en ella, para poder acabar así el nivel con todas las cajas en tu poder

Gema Gris 1:
Rompe todas las cajas.
Gema Gris 2:
En el camino de la calavera.



Esas flechas que hay en el suelo son bastante perjudiciales para tu salud, de forma que será mejor que no las pises si no quieres verte con una vida menos.

Nivel 22: Rock it

Este es tu primera experiencia con el jet-pack. Ten cuidado con la inercia que presenta este artefacto, pues te puede jugar una mala pasada, sobre todo en los chorros de calor.

Gema Gris:
Rompe todas las cajas





Nivel 23: Night fight

Esta vez, avanzas a oscuras con la única iluminación de una luciérnaga.
En el camino de la izquierda se encuentra la primera Gema Gris. Para obtener la segunda, debes tomar el camino de la izquierda y cuando llegues al punto donde se vuelven a juntar los dos caminos métete por el de la derecha. Avanzando hacia atrás podrás romper las dos cajas. Deberás hacerlo con mucha rapidez por que se acaba la luz.

Gema Gris 1:
En el camino de la derecha.
Gema Gris 2:
Rompe todas las cajas.



La luz que dan las luciérnagas no dura eternamente, por lo que tendrás que correr como alma que lleva el diablo.







Nivel 24: Pack attack

De nuevo flotando, pero esta vez un poco más difícil que antes. Ya sabes, vigila la inercia.

Gema Gris:
Rompe todas las cajas



La cosa se complica bastante con tanto obstáculo, y la inercia del cohete no ayuda precisamente.

JEFE FINAL: Neo Cortex



Por eso de ser el jefe, Cortex se sabe el camino de memoria evitando todos los obstáculos, intenta imitarle en todos sus movimientos.

Te recomendamos que utilices el stick analógico.
El secreto está en seguir el mismo camino que tome Cortex, y cuando estés cerca de él cerca prueba atizarle con el ataque giratorio.
Tras darle tres veces, la victoria será tuya al fin.





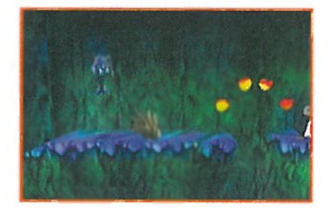


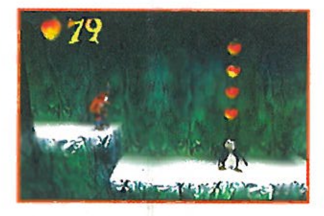
Nivel 25: Spaced out

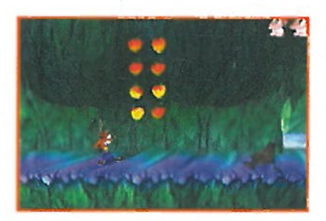
Nivel difícil donde los haya. Para obtener la primera Gema Gris deberás romper todas las cajas del nivel. Si quieres conseguir la segunda gema, antes debes tener en tu poder todas las gemas de colores, si las tienes, métete en el subnivel al que te da acceso la Gema Azul.

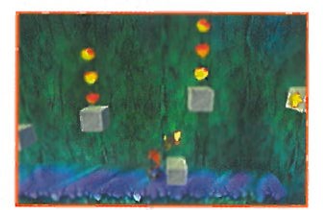


NIVELES SECRETOS









Nivel 1: Snow biz

Se accede desde el nivel 7 (Air Crash). Aquí podrás obtener la Gema Roja si logras superar un difícil nivel con el siempre traicionero hielo.
En este nivel aparecerán todos los enemigos típicos de las fases heladas, pero sobre todo ten mucho cuidado con los erizos. Una vez lo consigas aparecerás en el nivel 2 (Snow Go), nivel que tendrás que completar otra vez casi en su totalidad y con los mismos obstáculos que la anterior vez. Ahora deberás volver al nivel 6 (Snow Biz). Avanza normalmente hasta que des con la misma Gema Roja que antes estaba fuera de tu alcance, pero esta vez estará a tu entera disposición. Al montar sobre ella te llevará a un subnivel en donde se te presentará la oportunidad de conseguir la Gema Gris de dicho nivel.

Nivel 2: Air Crash

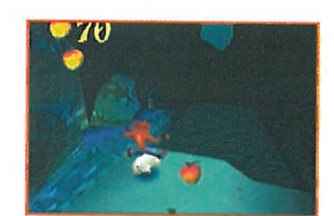


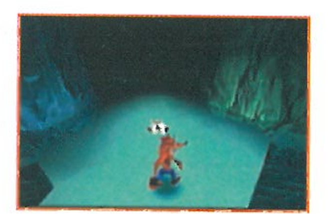
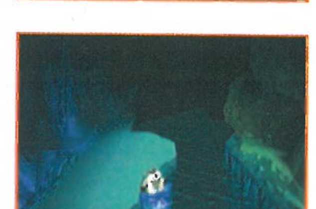

Legarás a él desde el nivel 13 (Bear Down).
Aquí podrás romper las cajas que te faltaban del nivel 7 (Air Crash) para conseguir la Gema Gris.
Para lograrlo deberás lidiar otra vez con la tabla de surf autopropulsada, además aparecerán las ya típicas minas móviles y los remolinos de agua.
Cuando termines el recorrido con la tabla, serás trasladado al nivel 7, nivel que tendrás que completar otra vez y de forma idéntica.
Sin embargo, esta vez, si has roto las cajas en el anterior trecho, tu esfuerzo se verá recompensado con una bonita gema.




Nivel 3: Totally bear

Se accede desde el nivel 15 (Unbearable).
De nuevo encima del osezno, pero esta vez bastante más difícil ya que irás casi a oscuras y los obstáculos y las charcas de agua helada aparecerán ante ti casi cuando los tengas ya encima, por lo que deberás afinar tus reflejos.
Encontrarás charcas de agua demasiado largas para que las puedas superar con un salto normal. Para poder saltarlas utiliza el turbo pulsando el botón R1 un poco antes de saltar, y luego el de salto para pasar por encima.
Si recoges todas las cajas, cosa que te aseguramos no es nada fácil, podrás conseguir unas de las últimas gemas grises del juego y la única que hay en este difícil nivel.

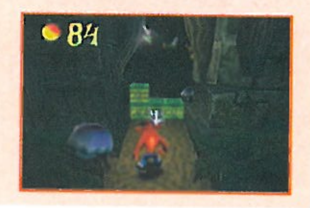



Nivel 4: Totally fly




Accederás a esta fase desde el nivel 16 (Hangin Out).
Otra vez a oscuras y con la única compañía amigable de las luminosas luciérnagas.
Por lo demás, profundos abismos, lagartos cabezones, y demás peligrosa fauna.
Al igual que antes, las luciérnagas no te iluminarán durante demasiado rato, de forma que no te entretengas admirando el curioso efecto de luz del nivel y esfuérzate en llegar con vida al final.
Aunque no es bueno que te pares, sí deberás hacerlo para romper todas las cajas si quieres que te den otra de las gemas grises del juego.
Ánimo, que tú puedes conseguirlo..







Nivel 5: Road to ruin

La entrada a este nivel está en el nivel 17 (Diggin´ it).
Este nivel secreto no consiste en otra cosa que una entrada distinta a la que conoces al nivel 14 (Road to Ruin), una entrada que pondrá a tu disposición las cajas que te faltaban por romper. No hay nada que sea diferente a lo que ya has visto anteriormente Al terminar este pequeño nivel, no serás trasladado a ningún sitio, sino que aparecerás directamente en el nivel 14 casi desde el principio de forma que tendrás que completarlo como ya lo hiciste antes. Los enemigos serán los mismos y estarán en el mismo sitio que antes por lo que no tendrías que tener demasiado problema.
Tras esto, saldrás triunfante con tu nueva Gema Gris que incorporarás a tu ya enorme colección.

Tomb Raider II

A buen seguro, muchos de vosotros tendréis más de un problema a la hora de enfrentaros a la más larga y complicada aventura de la señorita Croft. Perderse en sus amplios escenarios o atascarse frente a alguno de sus retorcidos puzzles es lo menos que os puede ocurrir. Pero para eso estamos nosotros aquí, para intentar solucionaros cualquier problema que se os ponga por delante. En esta guía vais encontrar la solución a vuestras preocupaciones.

LA GRAN MURALLA







Métete por el agujero del fondo para recoger la Guardhouse Key. Ten cuidado al salir con los tigres que merodean por la zona, y elimínalos antes de subir.

Entra en el charco de agua y vete por el camino que hay detrás de él. Una vez encima del precipicio, acaba con el tigre y salta al saliente solitario que hay al lado. Vuelve a saltar a la senda del precipicio, y avanza hasta llegar a a lala zona empinada. Gírate y salta para llegar al saliente del otro lado. Sube encima del tercer escalón y da otro salto hacia la entrada de la cueva.

Ponte sobre la rejilla, y cuando salgas del agua sube por las escaleras, salta y acciona la palanca para salir por la puerta. Acaba con las tres águilas y salta por el lado derecho de la muralla a la piscina de abajo. A la derecha, encontrarás la **Guardhouse Key**. Sal y tras acabar con el tigre vuelve a la muralla escalando por los bloques verdes. Utiliza la llave sobre la puerta y entra.

Tras acabar con las arañas, sube por la escalera para hacerte con la **Rusty Key**. Desciende al sótano, y usa la llave para abrir la puerta. Acaba con las arañas, recoge el **botiquín** y las **municiones**, y tira de la piedra con saliente. Entra por el pasillo que quedará descubierto, y métete en el agua.

Avanza esquivando los discos arrojadizos y luego corre, gira a la derecha y métete por el ramal del fondo saltando sobre los pinchos.

Aparecerás en una sala con unos bloques que amenazan con aplastarte. Sube rápidamete al pasillo de en medio y avanza corriendo (para no caer en los suelos falsos) y saltando (para esquivar las cuchillas).

Llegarás a una habitación con suelo falso. Déjate caer y tras pasar dos rocas móviles llegarás a una cueva con un telesilla. Cógelo, acaba con los tigres y métete por la puerta.

VENECIA

Elimina todos los enemigos y métete en la casa junto al canal para accionar los interruptores y abrir las trampillas del tejado. Sube las escaleras y dispara a la ventana para pasar al otro lado.

Salta hacia el toldo, y desde allí al balcón, en donde recogerás la **Boathouse Key**. Retrocede hasta el techo de la casa, y tírate al canal. Nada por debajo de la puerta de la casa de enfrente, acciona los dos interruptores y entra en el edificio del toldo.

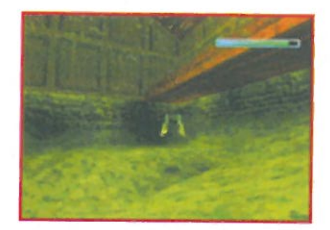
Acaba con el perro y vete por el pasillo para accionar un interruptor. Vuelve a la habitación y dispara a la ventana. Súbete al recodo, y salta para llegar al toldo y desde allí a la puerta que se ha abierto. Acciona el interruptor.

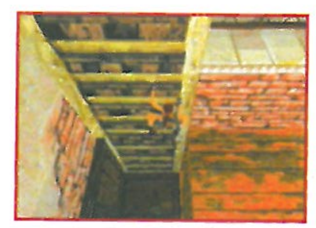
Tírate al agua y lleva la motora al canal. Tras una pequeña cascada, llegarás a un muelle. Acaba con la rata, con la ventana y con el sicario, acciona el interruptor y sube las escaleras.

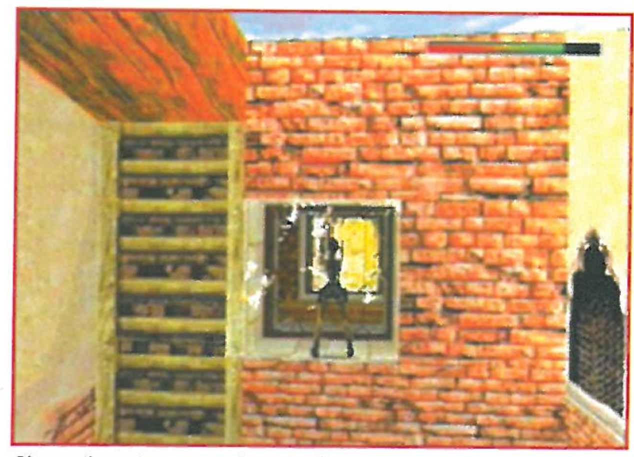
Tírate al agua y acciona la











Dispara a las ventanas para poder pasar a la terraza del otro lado, y desde ella saltar al balcón donde eliminaste a un agente al poco de empezar el nivel.

palanca que hay bajo el agua, retrocede y pulsa la palanca anterior. Vuelve a la motora y llévala a la siguiente habitación, baja de ella, y vuelve a accionar la palanca de la habitación.

Ya en las afueras, gira a la izquierda y para en el muelle con góndolas. Sal de la motora y salta sobre el puente, eliminando a todos los guardias que veas.

Ve a la plaza de la derecha, y métete en su sótano para recoger la **Steel Key**.

Sube y acaba con los sicarios. Ve al puente, ponte en medio y acaba con el guardia que custodia la segunda motora.

Vuelve a la lancha y llega a la casa con la rampa de madera. Sube por ella, dispara a las ventanas, recoge el secreto y tírate por el otro lado. Se abrirá una puerta de la que saldrá un guardia. Acaba con él, entra en la habitación, y activa el interruptor. Retrocede hasta la casa que se ha abierto y coge la **Iron Key**.

Sube por el hueco de la pared al piso de arriba, elimina al perro y al guardia, y activa el interruptor.

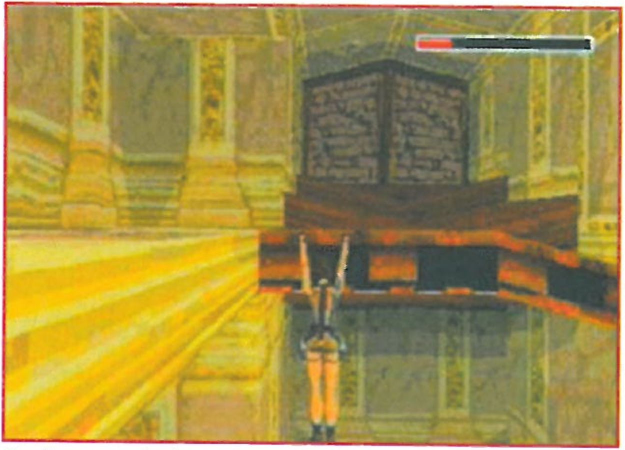
Sube a la segunda motora, y lánzala contra las minas que bloquean la salida, saltando al agua antes del impacto. Tras la explosión, sube a la plaza que hay al lado, abre la puerta, elimina al sicario y acciona el interruptor.

Ve a la habitación a oscuras que hay antes de la rampa, acaba con el matón, acciona el interruptor, y sal del nivel con la lancha.

BARTOLI´S HIDEOUT







Para llegar a esta plataforma, salta desde la plataforma de madera inclinada que se encuentra en el salón principal. Dicho salón es que el da al patio interior.

Baja de la lancha en el embarcadero, y sube por las escaleras de tu izquierda. Acaba con las ratas y con el matón, y activa el interruptor del pasillo. Gírate y espera a que aparezca el guardia para eliminarlo.

Retrocede al embarcadero, y entra en la habitación que se acaba de abrir con las armas desenfundadas, para finiquitar a los dos pistoleros de su interior.

Vete hacia las ventanas junto a las estatuas de las espadas, rómpelas, acaba con los dos perros del patio interior, y recoge los objetos que verás allí.

Vuelve al pasillo de las estatuas, y atraviésalo esquivando los filos hasta llegar al interruptor.

Regresa al salón, y ve hacia la plataforma de madera inclinada. Llega al piso de arriba haciendo un salto hacia atrás sobre el lado inclinado, y cogiéndote del borde del piso de arriba. Vete por el ramal a la izquierda de Lara, empuja el bloque que verás al final, y salta al balcón de enfrente.

Trepa por la pared, y dirígete hacia el balcón exterior a mano derecha. Quédate enfrente del gran toldo rojo, y salta para llegar a él. Cuélgate y avanza hasta que no puedas más y salta hacia atrás.

Colócate enfrente de la plataforma de madera, y pega un salto largo hasta llegar a ella.

Desde allí, tendrás que saltar a otro toldo rojo, desde el que verás una estancia abierta que da al canal. Salta sobre ella.

Cuando aterrices acaba con dos perros, sube por las escaleras y dispara al guardia del piso de arriba. Dispara a la ventana y acaba con el guardia del balcón. Vuelve a la habitación y pulsa el interruptor junto a la puerta, y retrocede hacia las escaleras. Verás que se ha abierto una puerta con un secreto.

Vuelve al balcón en el que eliminaste al agente y avanza hasta una segunda ventana. Rómpela y entra en la habitación con las armas preparadas, ya que aparecerán un par de guardias (uno de ellos detrás de ti) y un perro. Tras acabar con ellos métete en el hueco de la chimenea, y empuja dos veces el bloque que verás allí.

Súbete al bloque y vete por el pasillo hasta que llegues a una habitación con una piscina y una rampa, con varias cuchillas. Esquívalas con un salto, o si te dan muchos problemas, salta directamente sobre la piscina.

Colócate encima del bloque que hay al pie de la rampa, y gira para enfilar el pasillo con llamas de la derecha. Cuando pises el cuadro de madera se apagarán las llamas, lo que te dará escasos segundos para atravesar el pasillo. Tendrás que hacerlo saltando de plataforma en plataforma.

Acércate a la puerta que verás y en cuanto se abra, desenfunda para acabar con el enemigo y los dos perros que te encontrarás.

Fíjate en los dos bloques con pendiente que hay cerca de la puerta. Acércate al que está bajo

la lámpara de araña más baja de toda la habitación, y utilízalo para subirte a ella. Gira hacia el saliente de la ventana, y salta agarrándote a su borde. Sube, acciona el interruptor, y vuelve a la araña. Desde ella tendrás que saltar a la de en medio, y luego al saliente de la pared derecha de la habitación, en donde deberás accionar otro interruptor.

Vuelve a la araña de en medio, y salta para llegar a la última lámpara en el otro extremo de la habitación. Desde ella podrás subir a las vigas del techo. Retrocede por ellas hasta el centro de la habitación, en donde deberás saltar para agarrarte a la viga maestra central y desde allí saltar al tejado del otro lado.

Acaba con el agente y vete al lado opuesto al que has aterrizado, para desde allí volver a saltar sobre la viga central. Acciona el interruptor que verás a la derecha y vuelve al tejado. Verás que la altura de las arañas ha cambiado. Cuélgate y déjate caer sobre la primera, y salta hasta que vuelvas a la tercera, y gírate hacia la izquierda para saltar y coger la **Library Key**.

Deshaz el camino andado hasta que llegues al interruptor, y vuelve a accionarlo para restaurar la altura original de las lámparas. Tras eso, salta sobre el tejado y déjate caer de nuevo sobre la primera araña (perderás algo de vida), gira hacia el saliente en el que estaba el primer interruptor, y salta para llegar a él. Sube, dispara a las ventanas y métete por el



Dispara a la ventana de arriba y salta a la estantería. Sube por ella y salta hacia la ventana para salir de la habitación.



Salta por los bloques hasta que llegues a la zona en amarillo, para llegar así a la salida de este nivel.







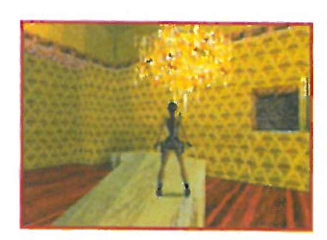


agujero de la derecha. Acabarás en una piscina. Empuja la palanca para abrir la puerta, coge aire y ve hacia la habitación de las ventanas, pero no salgas por ellas. Desciende por las escaleras hasta que llegues a un secreto. Acciona la palanca que verás cerca, y sube para respirar. Retrocede hasta la zona en la que caíste por primera vez a la piscina, y abre la puerta cercana con la **Library Key**.

Elimina al agente enemigo y métete en la habitación por la que salió. Sigue el pasillo hasta el final, y escala por la estantería de la izquierda. Acaba con las ratas, salta al otro extremo de la habitación, acciona el interruptor, y vuelve a bajar al piso inferior.

Ve por las estanterías hasta que te encuentres con un agente. Métete en la habitación de la que salió, y sube por la estantería de la izquierda, gira y da un salto hacia la derecha, hacia el saliente opuesto, bajo una ventana. Gírate hasta que estés frente a la estantería de tu izquierda, sube y dispara a la ventana. Salta hacia ella, dando la vuelta al llegar.

Sal por la ventana deslizándote por la pendiente y agarrándote al



borde. Súbete y salta hacia atrás, aterrizando en un pequeño balcón, y salta desde allí sobre el tejado que verás en el lado opuesto. Gira hasta enfilar la cabaña que hay al lado del muro, salta sobre el tejado y desde allí al canal.

Sal del agua, acaba con el pistolero y recoge la **Detonator Key**. Vete de la cabaña, métete por la puerta de madera y acaba con el agente que verás tras ella. Métete en el patio disparando a las ventanas, sal por la puerta y acciona el interruptor. Elimina a los dos agentes de la habitación, y métete por la puerta de madera que se abrirá automáticamente. Mira a tu izquierda y verás un detonador. Tírate al agua y nada hacia él, acaba con la rata y acciona el interruptor. Tras la explosión, espera a que aparezca el agente sobre el tejado de tu derecha, acaba con él y nada hacia la zona derruida. Sube por las plataformas hacia la pared amarilla, y llega hasta el bloque que hay a la derecha de un tejado. Ya sólo te queda dejarte caer por el hueco para acabar el nivel. Y tened cuidado, porque el siguiente nivel es uno de los más difíciles.

OPERA HOUSE

Colócate en el lado izquierdo de la tarima para esquivar el cajón y tírate al agua. Tras eliminar al agente de la plataforma, nada hacia la esquina oscura de la izquierda y sube por la escalera. Déjate caer en la plataforma de la derecha, y sube a la de arriba. Acciona el interruptor y sube a la segunda plataforma por la escalera. Enfila el balcón de la derecha, y salta hacia él para agarrarte del borde.

Retrocede un paso, y salta a la plataforma blanca del otro lado del canal. Pega otro salto hacia la tarima del principio, y desde allí a la habitación que se abrió al pulsar el interruptor. Perderás energía al caer, así que utiliza un botiquín.

Acaba con el agente y recoge la **Ornate Key**. Ve a las escaleras, elimina al guardia y sal por la puerta. Vuelve a la plataforma en la que comenzaste el nivel.

Ve al tejado de la derecha, salta sobre el tejado inclinado y cuélgate del borde. Deslízate hasta la ventana y dispárala para pasar. Anda con cuidado para no herirte



con los cristales. Sube la escalera y abre la puerta con la Ornate Key.

Enciende una bengala y sube por la siguiente escalera. Llegarás a una zona de tejados endebles, que tendrás que atravesar saltando.

Pasa por el hueco de la derecha



encárgate del grupo de enemigos que custodia la cúpula. Cuando acabes con todos, dirígete a la esquina en la que se balancea un cajón. Súbete a la cúpula por ese lado, y salta para llegar a la plataforma donde se encuentra el

cajón. Déjate caer a la habitación oscura, acciona el interruptor y vuelve a salir. Acaba con los dos agentes, y métete en la habitación por la que acababan de salir. Acciona el interruptor de la verja metálica y entra. Baja los escalones y ve hacia el pasillo, evitando la piedra que saldrá tras de ti. Activa el interruptor de la derecha, y vuelve a la sala del interruptor para ir a los palcos.

Una vez dentro, ten cuidado con los sacos de arena y elimina al guardia que aparece por la izquierda. Vete hacia la derecha para bajar al escenario pero ten cuidado con el guardia y su perro.

Baja por el hueco del suelo y descuélgate por los bordes de hasta llegar abajo. Acaba con todos los sicarios que veas, pero sin acercarte a la sala oscura.

Dirígete al escenario, súbete a él, y acaba con los dos guardias y con su perro (teniendo cuidado con los sacos de arena). Entra en la habitación enfrente a la de donde salieron los agentes, activa el interruptor y retrocede hasta la verja que se acaba de abrir. Salta y sube sobre ella. Ten cuidado con los cristales, y déjate caer al suelo. Corre cerca de las paredes con sacos de arena. Si no te paras los sacos no te alcanzarán.

Cuando estén todos los sacos en el suelo, sube a la plataforma con cristales y salta para quedarte colgado de la ranura que verás en el lado izquierdo de la habitación.

Desplázate colgando hacia la izquierda, hasta que puedas



ponerte de pie y accionar el interruptor. Salta para llegar a la plataforma de madera del centro de la habitación. Ve por ella hasta el final, y salta para llegar a la plataforma de la esquina. Sube a la habitación superior y salta a la viga de madera. Elimina a la rata y camina por el lado izquierdo de la habitación esquivando los sacos de arena: salta cuando se encuentren en el lado izquierdo.

Activa el interruptor de la izquierda antes de abandonar la habitación. Salta cuando llegues al final de la rampa para caer por en medio del hueco del escenario.

Ve por los escalones y nada hacia la derecha. Cuando subas te encontrarás con la **Relay Box** por la escalera, y en el lado opuesto una plataforma con una palanca. Activa la palanca y sube.

Dirígete al segundo piso del patio de butacas, justo enfrente de por donde entraste.

Métete por el hueco y acaba con todos los enemigos. Ve por el pasillo de la derecha hasta que llegues a una ventana. Dispárala y déjate caer sobre la plataforma. Activa el interruptor de la pared y deslízate hasta llegar a la habitación con los ventiladores. Salta al final de la rampa para



Camina con cuidado entre los cristales para no perder vida cuando pases por ellos. No trates de saltarlos, ya que si fallas perderás toda tu energía de golpe.



agarrarte al bloque, y salta sobre él para llegar a otro en el que verás la **Ornate Key**. Sal por los bloques de la derecha.

Salta sobre la plataforma inclinada, y cuando lleguesl final, salta sobre el conducto de enfrente. Colócate en el borde al lado de los ventiladores, y sáltalos. Llegarás a una habitación con un bloque. Tira de él y descubrirás un interruptor. Acciónalo y dispara a la ventana para salir a la habitación que llevaba a los ventiladores.

Para salir coloca un bloque encima de otro, y sube por la ventana por la que entraste al principio. Regresa al segundo piso del patio de butacas (eliminando por el camino a un guardia) y busca la cerradura enfrente del escenario. Utiliza la **Ornate Key**.

Sube al tercer piso, y dirígete a la zona por la que salió el primer guardia con el que te enfrentaste. Llegarás a un pasillo con un ascensor. Utiliza la **Relay Box** en la caja de control del ascensor, pulsa el interruptor y entra.

Nada más salir te las verás con un par de enemigos. Tras acabar con ellos, sube el ascensor, y tírate a su hueco. Nada siguiendo los escalones hasta que llegues al **circuito integrado**. Cógelo y vuelve por donde has venido. Poco antes de llegar a la salida verás una especie de jaula, con un interruptor dentro. Actívalo y atraviesa la verja cuando se abra, saliendo por allí del agua.

Acaba con la rata y sube de plataforma en plataforma hasta que vuelvas al patio principal. Pasa



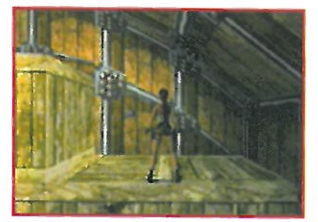


Pega un salto con carrerilla para llegar a la habitación. Hazlo repleto de vida, porque perderás un poco al aterrizar.



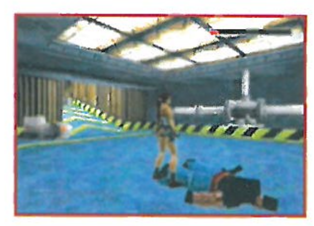
por la puerta que abriste con la Ornate Key, y sigue por el pasillo hasta que llegues a una escalera y sube. Acciona la palanca, sube por la escalera hasta la sala de control, coloca el circuito y activa el interruptor. Sal de la habitación y acciona el interruptor del pasillo por el que cayó la roca. Entra en la Opera, vuelve al escenario y métete en la habitación de detrás. Tras acabar con los guardias, acciona el interruptor que hay detrás del cajón iluminado, y sube por los embalajes de la esquina. Sal por la puerta, acciona el interruptor, y salta hacia la plataforma de la derecha.

Esquiva los embalajes móviles (salta cuando se encuentren a la derecha), y métete en el almacén. No dejes que los enemigos te acorralen y corre por los pasillos para separarles y eliminarles de uno en uno. Súbete al montón de embalajes más pequeño del centro hasta que llegues a la zona en la que los embalajes se balancean. Ve por la izquierda, y salta de montón en montón hasta llegar a la pared de enfrente (la del hueco por el que has salido). Acciona el interruptor, baja, acaba con el último agente y sal por la puerta.



OFFSHORE RIG



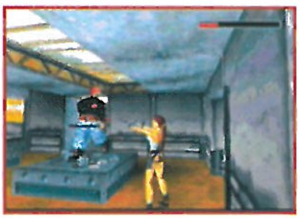


Ve hacia el bloque que hay a la derecha de la celda y tira de él dos veces. Quita el bloque que hay a su izquierda para abrir un pasillo. Salta encima del primer bloque, baja y ve a la derecha por el pasillo para activar el interruptor. Ahora sal corriendo a toda velocidad de la celda antes de que las puertas se cierren de nuevo.

Camina por el pasillo por el que los guardias se dirigirán hacia ti, esquivando los barriles que bajan por la rampa. Vete hacia el final del pasillo esquivando a los guardias, y espéralos junto a las ventanas. Sal por ellas al hangar cuando las rompan al dispararte, y activa el interruptor de la plataforma de abajo. Salta al agua, nada hasta meterte por debajo del avión y activa el interruptor. Vuelve al pasillo, pasa por las ventanas y salta a la plataforma de más abajo.

Desde ella, salta al ala del avión, y déjate caer sobre la compuerta del fuselaje. Dentro encontrarás tus armas. Sube por la escalera y vuelve por última vez al pasillo para eliminar a los dos guardias. Cógeles el **botiquín** y la **Tarjeta Amarilla**.

Entra en la habitación y pulsa el interruptor que hay en la pared del final de pasillo, gira a la derecha y continúa hasta llegar a una puerta. Entra y elimina al centinela. Sigue hasta el cuarto, elimina a otro guardia y recoge los **arpones**. En la habitación de al lado (la de las literas) encontrarás el **fusil submarino** y **munición**. Súbete a la litera de la entrada y acciona el interruptor. Sal por la salida que se ha abierto en el techo antes de que la puerta se cierre de nuevo.



Acaba con el agente y recoge el arpón y la munición que verás en la habitación.



Acciona el interruptor y gira para salir por la trampilla que se abre en el techo

Ve por el pasillo hasta que llegues a la rampa, deslízate y quédate colgado. Baja por la escalera. Tienes que llegar a la otra escalera usando como escalones los cajones de la habitación. Sube por la escalera y vete por el pasillo, eliminando al agente y cogiéndole la **Tarjeta Roja**. Sube por los escalones, tírate al agua y sube por el pasillo.

Vuelve por la puerta abierta con la Tarjeta Amarilla, y al final del pasillo gira a la izquierda. Sigue por el pasillo y acaba con el perro y el centinela. Cuando llegues a la rampa veras unos cuantos barriles rodando hacia ti. Salta sobre ellos para esquivarlos y utiliza la Tarjeta Roja para abrir la puerta.

Elimina a los tres guardias y empuja el bloque de la esquina, hasta que quede debajo del hueco del tejado. Salta para subirte a él.

Entra por el hueco y llegarás a un corredor dónde tendrás que eliminar a otro centinela. Tras eso, ve a la habitación que hay al final y activa el interruptor. Regresa por el mismo camino y entra de nuevo en el agua, saliendo por el otro lado. Dirígete a la zona que hay detrás de dos conductos y activa el interruptor. Volverás a la habitación en la que necesitas la **Tarjeta Verde**, pero ahora la compuerta estará abierta. Déjate caer por el hueco y deslízate por la rampa hasta otra habitación. Gira a la izquierda y llega hasta el final de la plataforma. Gira a la derecha y salta para llegar a la plataforma, colgándote y después subiendo. Salto hacia la plataforma aislada y así sucesivamente hasta que llegues a la que está junto a la pared. Camina por ella hasta el final, gírate y salta hacia la siguiente plataforma. Ve saltando y eliminando guardias hasta que llegues a la ventana de la pared. Ten cuidado ya que si fallas un salto caerás al agua.



Nada hacia la bodega del hidroavión para desactivar el motor del aspa.



Dispara a la ventana, recoge la **Green Pass Card**, y entra por el hueco que verás en la pared. Sigue por los pasillos y déjate caer. Acaba con el agente, coge el botiquín y vuelve a la habitación. Usa la Green Pass Card, activa el interruptor de la pared, y sal por la puerta que se ha abierto. Arrójate al agua y sigue el túnel. Acciona el interruptor de la verja, entra por ella y sube por las escaleras.

DIVING AREA

Sube los peldaños y salta a la escalera. Sube por ella sin caerte y cerca de la esquina verás el interruptor. Acciónalo y tírate al agua. Acciona la palanca para abrir la puerta de enfrente del ventilador. Entra, acaba con el perro, métete en el agua y ve hacia la puerta. Continúa hasta que encuentres la salida y un par de agentes. Tras eliminarlos, sal a la habitación en la que ya has estado antes. Para llegar al otro lado utiliza el cajón de la derecha, colocándote en el borde y saltando hacia adelante. Deslízate hacia la derecha y después sube. Gírate en la otra plataforma, y salta para llegar al otro lado de la habitación.

Elimina a los dos agentes que entrarán en la habitación, y métete en la habitación de la que han salido. Colócate en el centro de la habitación para que cuando te deslices aterrices en la plataforma que hay a mitad de camino. Recoge



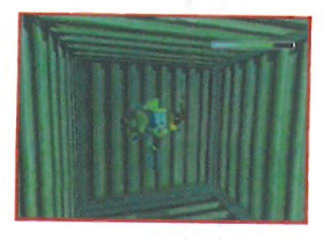
el secreto, vuelve a salir a la rampa, continúa deslizándote, y cuando llegues al final, salta. Prepárate para colgarte en el último momento.



Sal por la puerta de la izquierda, sube por la escalera hasta lo más alto, y déjate caer por la rampa, quedándote colgado al final. Suéltate y vuelve a colgarte de la



Salta hacia el agujero que hay abajo para recoger la Tarjeta Azul que se encuentra en su interior.



pasarela metálica de debajo. Sube rápido y acaba con el enemigo que guarda la plataforma. Si miras hacia la izquierda verás un pequeño hueco en los railes. Salta hacia él para coger la **Tarjeta Azul**. Sal y sigue por el pasillo, hasta que llegues a la escalera grande y sube de nuevo a lo más alto. Repite el proceso anterior para llegar hasta la plataforma metálica, pero esta vez dirígete hacia la puerta y utiliza la Tarjeta Azul. Acaba con los cuatro perros, y con el agente con el lanzallamas. Mantente a distancia para que no te queme. Tras acabar con todos, abre las dos compuertas. Una de ellas te conducirá a una habitación con un helicóptero a la que no podrás pasar. Así pues, vete por la otra puerta hasta que llegues a la habitación del estanque. Acaba con el agente y métete en el agua para llamar la atención del hombre rana del hueco de la pared. Cuando te siga, sal del agua y elimínalo desde tierra firme. Vuelve a meterte en el agua y nada a través del túnel hasta llegar al interruptor del final. Acciónalo, y métete por la. compuerta que acabas de abrir. Continúa hasta que llegues a la palanca que abre la puerta de la habitación del helicóptero. Acciónala y sigue por el túnel hasta la verja al lado del primer interruptor. Sal del agua y dirígete a la habitación del helicóptero. Elimina a los tres guardias y continúa de frente. Pulsa el interruptor que está cerca de la pared más lejana y después el otro. Las llamas pararán unos breves instantes, que tendrás que aprovechar para meterte por el pasillo (esquivando el hueco), hacerte con la **Machine Clip** del final, y volver al punto de salida.

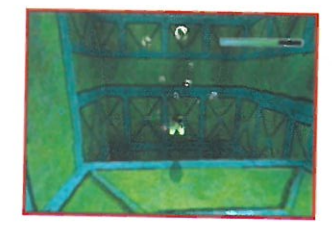




Regresa a la habitación donde eliminaste al submarinista. Verás un bloque junto a la puerta de la izquierda. Retíralo para dejar al descubierto la ranura de la Machine Clip. Colócala y la puerta se abrirá. Métete por ella, párate a mitad de camino y espera a que llegue el agente. Dispárale, pero no entres en la habitación, ya que hay un guardia con un lanzallamas esperándote. Cuando aparezca dispárale desde lejos. Lánzate al agua, elimina a los hombres rana y nada hasta llegar al hueco de la siguiente habitación. Sal del agua y acaba con los dos agentes que se acercan. Sube por la pared de detrás y acciona el interruptor, lo que abrirá la puerta de la sala de control en la habitación dónde colocaste la Machine Clip.

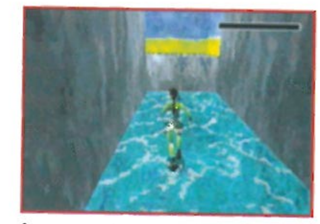
Salta al agua y acaba con el hombre rana, y vete hacia la sala de control (eliminando por el camino a otro enemigo). Pulsa el interruptor de la pared para activar la grúa, regresa fuera y salta por el lado izquierdo de la plataforma y desde ella salta al otro lado de la habitación, esquivando así la sierra mecánica. Ve hacia el cajón que está en la esquina y súbete a él. Verás un pasillo. Métete en él y acciona el interruptor. Vuelve a la sala del helicóptero eliminando en la escalera a unos enemigos.

Ya en el helicóptero, déjate caer en la zona que acaba de abrirse. Baja por el pasillo, equípate con tu



arma más potente, déjate caer en la habitación de abajo y elimina a los dos rufianes que encontrarás (uno de ellos con lanzallamas). Recoge el **chip** de uno de ellos y sal por la puerta. Regresa a la sala de control y salta hacia la plataforma para llegar al otro lado. Introduce el chip en la ranura para detener la sierra y recoge la **Tarjeta Roja**. Vuelve a la habitación que acabas de dejar, y utilízala para abrir la puerta.

Ve por el pasillo, acabando con un agente, hasta llegar a la habitación en la que eliminaste a dos agentes poco antes. Vete por la puerta hasta llegar al pasillo, entra en el agua y vete por el pasillo hasta que oigas los ruidos del interrogatorio. Acaba con los dos enemigos y siéntate junto al prisionero.

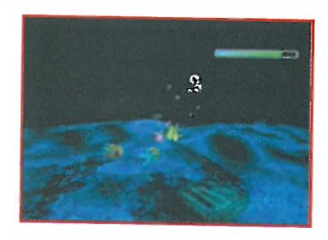


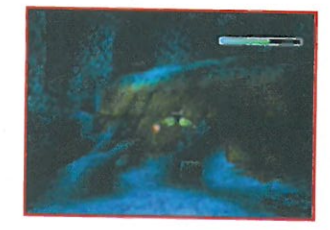
Avanza por el pasillo hasta que escuches ruidos de interrogatorio. Tras acabar con dos enemigos terminarás esta fase.

40 FATHOMS

Sigue la hilera de barriles hasta llegar al naufragio. Dirígete hacia el ancla de arriba a la izquierda, y entra al barco por el hueco. Coge aire, sumérgete para ir hacia el hueco de la pared. Verás otra abertura arriba a la derecha. Entra y gira a la izquierda. Verás otro hueco en el suelo. Entra y ve a la esquina izquierda del final donde está el interruptor de la compuerta. Acciónalo, entra por ella y coge aire. Dirígete hacia los cajones y cerca encontrarás otro hueco. Sal del agua y busca un interruptor en la pared. Púlsalo y regresa por donde has venido. Verás que el agua se ha vaciado, así que súbete al bloque solitario y salta hasta el que está justo debajo de la plataforma. Súbete y elimina desde lo alto al agente.

La gran trampillla del suelo de la habitación se abrirá en cuanto la pises. Déjate caer agarrándote al borde. Acaba con los dos agentes y recoge los **arpones** y la vida. Verás tres plataformas al final de la habitación. Necesitas llegar a la primera que está inclinada. Colócate justo en el borde contrario para tomar carrerilla, salta, cuélgate del borde y sube. Salta hacia atrás para aterrizar en otra plataforma inclinada. Vuelve a saltar y llegarás a la plataforma plana más alta. Verás otro hueco en la esquina de la habitación. Salta hacia él y sube. Sigue adelante saltando las barras. A medio camino verás a la derechA un camino oscuro y una escalera. Sube, entra en la sala, acciona el interruptor, vuelve al pasillo y gira a la derecha dos veces.





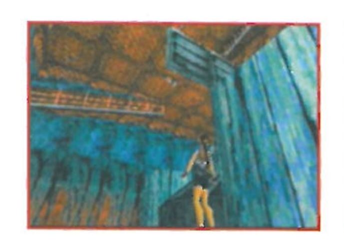
Entra en la habitación del final y acciona el interruptor. Regresa por el mismo camino y verás que las llamas han desaparecido para dejarte el camino libre hacia el interruptor de la pared. Actívalo y sal del pasillo antes de que las llamas reaparezcan. Regresa por el pasillo a la derecha hasta llegar a una puerta que acaba de abrirse. Entra y activa el interruptor. Regresa corriendo hacia el interruptor que apagó las primeras llamas y vuelve a darle, métete por el pasillo de las llamas, y activa la palanca a la derecha de la puerta.

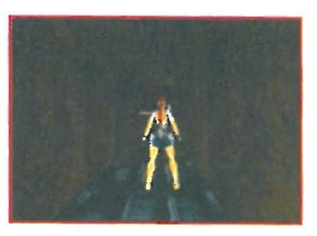


Acciona el interruptor y sal del pasillo antes de que las llamas se enciendan de nuevo y Lara se queme.

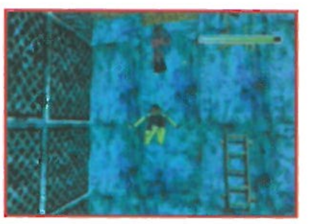


Entra en esta nueva habitación y lánzate al agua. Nada a través de los huecos y sube por la zona de la compuerta cerrada. Activa el interruptor y regresa a la zona profunda. Verás una puerta que acaba de abrirse y que pone al descubierto otra palanca. Actívala y sube rápidamente hacia la compuerta superior, evitando a los enemigos acuáticos. Sal del agua por la zona alta y déjate caer por las dos siguientes salas. En la pared del fondo de la segunda, en la derecha, verás un bloque. Muévelo dos veces y sube por él a la habitación de arriba. Acciona el interruptor, y todo empezará a temblar y una compuerta se abrirá en la sala de la que venías, aunque no podrás alcanzarla. No obstante, también se han abierto dos huecos. Ve primero por el de la izquierda y activa el interruptor al llegar a lo más alto. Vuelve y entra por el otro hueco, repitiendo el proceso. Vuelve a la habitación de abajo y métete en la única habitación en la que no has estado, subiendo por las piedras.

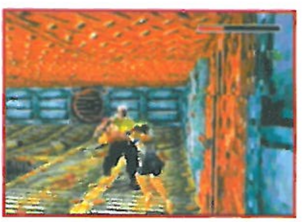




Baja por el pasillo y lánzate al agua, eliminando al hombre rana. Nada a través del hueco de la pared hasta llegar a una pequeña habitación. Sal del agua, acaba con los dos enemigos, activa el interruptor y métete por la puerta que se abrirá. Sigue el pasillo.



Tras acabar con el buzo, nada a través del huevo hasta llegar a una habitación.



Acaba con los agentes antes de accionar el interruptor para terminar el nivel

WRECK OF THE MARIA DORIA

Lánzate al agua y acaba con el hombre rana. Abajo verás algunos **arpones**. Métete por el hueco de la pared y nada por el túnel hasta llegar a tierra firme. Sube y deslízate por la rampa agarrándote al borde. Verás algunas zonas con el suelo a punto de derrumbarse. Déjate caer sobre ellas y entra en la habitación de abajo. Elimina a los agentes y entra en la habitación de la que venían. Recórrela mirando al techo y verás un hueco en una esquina de la izquierda. Sube por él, sigue por el pasillo oscuro y acaba con el agente que sale de la abertura.

Vuelve a la habitación anterior, y mueve los bloques verdes para llegar a las siguientes salas. Tira del bloque verde a la izquierda, colócate en el otro lado y empújalo hacia la habitación. Tienes que meterlo en el hueco de la derecha para poder mover los otros. Haz lo mismo con el de la izquierda y dejarás libre un pasillo. Mueve el último de los bloques de manera que queden libres los dos caminos.



Baja por el pasillo de la derecha, acaba con los tres agentes y entra en la habitación grande. Acaba con el agente, y métete en la sala del final a la derecha. Camina con cuidado entre los cristales y verás un hueco en el suelo por el que deberás bajar cuidadosamente. Para hacerlo, colócate justo encima de la plataforma de abajo y déjate caer. Llega hasta la plataforma y déjate caer de nuevo. Cuélgate de la plataforma de más abajo y sube. Recoge la **llave** que hay al final, y sube con cuidado hacia la zona con los cristales. Vuelve a la habitación de los tres bloques, y entra en el otro camino. Al fondo a la derecha de esta habitación hay una cerradura. Usa la llave para abrir las puertas que hay justo detrás de ti, entra y activa el interruptor que abre las puertas de cristal del otro lado.



Acaba con los agentes y activa el interruptor de la habitación de la que venían. Regresa al interruptor que abrió las ventanas, y vuelve a pulsarlo para cerrarlas.

Vuelve a la sala, ve al final a la derecha, pero esta vez antes de entrar en la habitación de los cristales rotos, fíjate en la rampa pequeña. Salta hacia adelante para llegar hasta el piso superior y gira a la izquierda. Te encontrarás con una pared, así que salta hacia atrás, cuélgate y desplázate hacia la izquierda. Continúa por esta plataforma y vuelve a colgarte del borde para desplazarte a la izquierda y evitar la otra pared.



Mueve los bloques para despejar el camino a dos pasillos distintos. Para hacerlo tendrás que colocar los bloques en el hueco que ves en esta imagen.



Cuando llegues al final, salta para colgarte en la plataforma de la otra esquina. Sube y recoge el **Circuit Breaker**. Regresa a la rampa de la gran habitación y repite este proceso, pero en vez de desplazarte hacia la izquierda de la habitación, sube a mitad de camino, y métete por la puerta que se acaba de abrir.




Abre la primera compuerta que hay enfrente de la puerta, pero no entres. Sigue bajando por el pasillo y abre la otra escotilla. Salta hasta la habitación y cuélgate de la plataforma antes de dejarte caer al suelo. Fíjate en el bloque móvil, y muévelo de manera que quede debajo del interruptor, para que puedas subir y activarlo. Mueve a continuación el bloque de encima para llegar al hueco de la pared. Sigue por el pasillo y acaba con el agente solitario y déjate caer en la siguiente habitación. Mueve el cajón de la esquina hasta colocarlo bajo el interruptor, y recoge la **llave**.

Sube al cajón y activa el interruptor, sal al pasillo de las compuertas y ve hacia la puerta en la que necesitabas la llave. Déjate caer en la habitación, quedándote colgado del borde. Mueve el bloque de la esquina de la habitación hasta el final de la plataforma, de manera que puedas subir y sacar el que está incrustado en la pared. Recorre el pasillo hacia la derecha y déjate caer en la zona nueva. Recórrela rápidamente ya que el suelo puede derrumbarse. Oirás el sonido de unos barrilles que empiezan a caer, pero en vez de intentar llegar al otro lado, salta hacia atrás de forma que dejes pasar a los barriles. Después, salta hacia las baldosas y gira a la derecha. Sube por la rampa hasta la salida, gira a la derecha y entra en la habitación. Acaba con el guarda y déjate caer por el hueco del suelo. Justo bajo la superficie del agua hay un interruptor en la pared. Acciónalo y sube de nuevo al barco por el mismo hueco. Verás que se acaba de abrir una puerta. Salta y cuélgate para llegar a esa habitación. Activa el interruptor de la pared.

La zona de la derecha está llena de suelos inclinados, por lo que tienes que hacer una serie de saltos de suelo en suelo hasta que llegues justo debajo de la plataforma. Salta para colgarte y entra en la habitación. Acciona el interruptor de la pared, regresa a la habitación en la que eliminaste al agente y dirígete hacia el hueco más alto de la pared. Sigue por el pasillo hasta encontrar una puerta que se acaba de abrir, y acaba con los tres enemigos que te esperan allí. A la izquierda de la entrada verás un interruptor. Acciónalo, sal corriendo y déjate caer al piso de abajo. Activa el interruptor que verás allí. En una de las esquinas de la habitación verás otro


Cuélgate del borde antes de tirarte al bote ya que ahora no hay agua, y si te tiras a las bravas sólo conseguirás perder algo de vida.

Circuit Breaker. Recógelo, sube de nuevo por el hueco y sal de esta habitación.

Regresa por el camino que viniste y déjate caer por el hueco donde estaba el barco flotando. El agua ha desaparecido, por lo que que deberás colgarte de la plataforma y dejarte caer hasta el suelo para no perder vida. Abre la escotilla y ve por el pasillo hasta que tengas que saltar a otro nivel. Acciona el interruptor y recoge el **Circuit Breaker**. Sube de nuevo a la plataforma superior, y cuando vayas a la derecha déjate caer en una habitación en la que ya habías estado. Si todavía no habías movido el bloque del otro pasadizo, ahora es el momento.

Acaba con los dos guardias, y ve hacia la habitación que está detrás del bloque que se movía. En la esquina derecha del fondo hay agua. Lánzate y nada a través de los huecos. Cuando empieces a subir verás un interruptor, actívalo y continúa subiendo. Cuando salgas del agua te atacarán tres enemigos. En la esquina de la habitación hay tres pequeñas llamas que tienes que apagar. Para ello debes colocar los Circuit Breakers en las ranuras a la derecha de las llamas.

Ya con las tres apagadas, mueve el bloque hasta colocarlo debajo del hueco superior. Sube, entra en la sala y acciona el interruptor. Realiza un salto con carrerilla para salir de esta habitación y colgarte de la plataforma. Sigue dando estos saltos hasta llegar al otro lado de la habitación, y allí déjate caer al agua. Nada y sube por la zona de la que venías. Métete en el agua y acaba con el enemigo. Ve hacia la izquierda, sal del agua y acaba con el enemigo.

Sigue por el pasillo hasta la otra habitación. Cuando entres, gira a la izquierda, ve hacia la pared más lejana y gira a la derecha. Abre la escotilla y activa el interruptor. Esto abrirá una puerta justo al otro lado de la habitación. Mueve el bloque y dejarás al descubierto un interruptor. Actívalo y abrirás una compuerta por la que podrás salir del barco. Cruza la habitación y



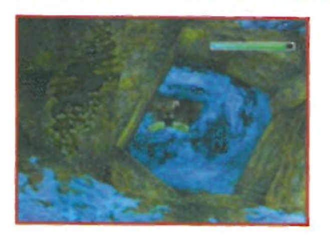
baja por el pasillo izquierdo, en donde hay un farol en la pared. Dirígete cuidadosamente a la derecha y baja por el pasillo largo. Lánzate al agua y nada hacia el exterior del barco. Mantente alejado de los tiburones y ve a por la **Cabin Key**, que está junto a las algas. Vuelve al barco, y ve hacia el lugar donde eliminaste al agente. Verás una cerradura en la pared. Utiliza la llave para entrar en esta habitación. Activa el interruptor que hay dentro y sal de nuevo. Déjate caer por el hueco que acabas de abrir y cuando llegues al final mueve el bloque hacia adelante una vez. Sube por él y activa el interruptor de la pared. Esto abrirá una compuerta en el techo de la cabina. Entra y métete por el hueco. Baja por el pasillo y déjate caer en la habitación. Ya habías estado antes en esta habitación, sólo que ahora el suelo de cristal del fondo se ha roto, por lo que puedes bajar hasta el agua.

Ve hacia el lado de la habitación donde están los bloques blanquecinos. Sal por el final y deslízate al agua. Acaba con los hombres rana y ve hacia el barril del fondo, nadando a través de la gruta hasta llegar al final de nivel.


Tírate al agua para acceder a la gruta que lleva al siguiente nivel. Cuidado, eso sí, con los dos hombres rana de abajo.



LIVING QUARTERS





Nada hasta la otra parte de la cueva, y gira a la izquierda como si regresaras por el mismo camino. Encontrarás un interruptor. Actívalo y vete hacia el barco, metiéndote por la escotilla que se ha abierto. Ya en tierra firme, gira a la izquierda y ve hacia la salida de la habitación, eliminando al enemigo que aparecerá. Sigue por el pasillo y entra en una gran habitación.

En cuanto entres, gira a la izquierda y ve a la zona en la que el suelo está ligeramente levantado. Sube por esa parte. Déjate caer al otro lado y entra en el siguiente pasillo. Acaba con los dos agentes y continua por el pasillo hasta llegar a la habitación con la puerta cerrada y el conjunto de llamas. También verás unos cuantos barriles rodando hacia ti, lo que te obligará a regresar al pasillo o a saltar sobre ellos.

Acaba con el enemigo que verás, vete a lo alto de la rampa, y gírate hasta enfilar la pared de las llamas. Salta y cuélgate de la plataforma. Desplázate a la derecha y déjate caer cuando hayas sobrepasado las llamas. Gira a la derecha y activa el interruptor de la pared. Salta a la plataforma de tu izquierda, y sigue por el pasillo hasta que llegues a una habitación con un interruptor. Acciónalo y déjate caer por el hueco del suelo para llegar a la habitación de las torres. Esta vez debes subir por el bloque de la derecha, ir hacia la torre y colocarte justo en el borde.



Salta hacia adelante y cuélgate del borde de la torre más pequeña. Sube, camina hacia el borde opuesto y salta otra vez hacia adelante, agarrándote del borde. Sube, da un par de pasos hacia adelante y vuelve a saltar. Llegarás a otra torre más baja. Colócate en el borde y vuelve a saltar y repite lo mismo desde la torre final y aterrizarás cerca de la salida.

Avanza por el pasillo, eliminando de paso a un agente, hasta que encuentres un bloque. Empújalo hacia adelante tan lejos como puedas, gira a la izquierda y ve hacia la esquina oscura. Mueve el bloque hacia adelante una vez, y déjate caer por el hueco del suelo. Llegarás a la habitación del interruptor de las torres. Acciónalo y vuelve por el hueco por el que has venido, saltando y subiendo a pulso. Vuelve a la gran habitación de las torres y deshaz el camino andado, pero cuando llegues a la última torre, fíjate en la plataforma de la derecha que tiene un interruptor. Coge carrerilla y salta para llegar a ella. Activa el interruptor, gira a la derecha y sitúate cerca de la pared. Realiza un gran salto hasta la torre. Ya en ella, salta hacia atrás desde la plataforma y llegarás al suelo tras deslizarte por una pequeña rampa. Baja por el pasillo por el que fuiste anteriormente, pero lánzate al agua. Nada hacia la habitación inundada en la que estaban las llamas y activa el interruptor.

Nada hacia la zona donde activaste las torres y coge aire. Vuelve a sumergirte y sal por la puerta que acabas de abrir. Ve hacia la caverna sumergida, evitando a los enemigos. Colócate lo más a la izquierda que puedas para esquivar a la anguila dentro de la caverna. Sigue por la izquierda hasta que puedas activar un interruptor que hay al final y regresa por el lado derecho para intentar evitar al bicho de marras.

Dirígete hacia la compuerta que acabas de abrir y sal del agua. Ve hacia la plataforma que hay en el centro de la habitación, y acaba con los agentes que hay en la plataforma de arriba. Salta hacia el camino que tienes en frente, gira hacia la pared que hay delante de la puerta, y activa el interruptor. Ve por la puerta que acabas de abrir y gira a la derecha. Verás dos interruptores en la pared, pulsa el de la derecha y después el de la izquierda. Elevarás en la pared de enfrente dos plataformas sobre el suelo de cristales rotos. Colocate de espaldas a la pared y realiza un potente salto para llegar hasta las plataformas, quedándote colgado del borde. Hazlo rápido porque bajará en pocos segundos. Desplázate hacia la derecha y sube. Acciona el interruptor, salta de la plataforma y dirígete al lado derecho de la habitación, en donde se ha abierto una puerta. Salta y sube para abandonar esta sala.

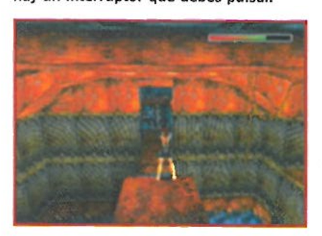
Cuando entres en la estancia anterior, verás dos bloques con la parte superior en forma de rampa en la esquina izquierda de la habitación. Ponte justo enfrente del de la izquierda, quedando entre los dos bloques. Salta hacia atrás e inmediatamente hacia arriba, de manera que puedas agarrarte al borde de la plataforma y subir. Colócate mirando a la plataforma de en frente, y salta para llegar a ella. Sigue por lo alto de las alcantarillas hasta toparte con un bloque. Tira de él una vez, y ve hacia el otro lado con pequeños saltos hacia adelante.

Una vez en el otro lado del bloque, salta de la plataforma





Enfrente de ti, en la plataforma derecha, hay un interruptor que debes pulsar.

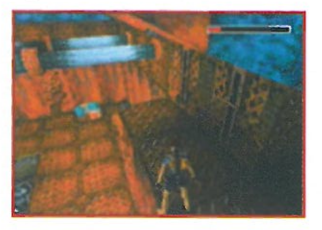


quedándote colgado del borde. Desplázate hacia la izquierda y sube por la siguiente plataforma. Gírate para mirar hacia el otro lado, y salta para colgarte de la plataforma en frente de ti. Sube y sigue por el pasillo hasta llegar a la plataforma inclinada. Deslízate por ella y después gira a la derecha. Sube por esta especie de alcantarilla, y al llegar a lo alto, vuélvete hacia la otra abertura y salta hacia ella. Ahora estás en otra zona del barco. Avanza por el pasillo y gira a la derecha en cuanto puedas, eliminando al agente con el que te encontrarás.

No te introduzcas por el hueco, colócate en el borde y salta hacia adelante para colgarte de la plataforma y subir. Enciende una bengala para ver. Ve hacia las baldosas inestables y rápidamente salta hacia atrás.



Salta de plataforma en plataforma para llegar a la salida de esta habitación.



Introdúcete por el hueco, colgándote del borde y dejándote caer. Camina con mucho cuidado a través de los cristales rotos. Salta y después sube. Ve hacia la derecha y sigue hasta que veas una rampa a tu izquierda. Cuando empieces a deslizarte, salta para caer sobre los suelos derruidos que hay debajo de los cristales. Una vez en la habitación de abajo, dispara sobre el pez del estanque. Continúa y ve hacia los bloques con la parte superior inclinada. Salta hacia la zona entre los dos bloques más altos. El suelo se derrumbará, pero no te preocupes. Da un salto hacia adelante para llegar al otro lado de la habitación, sube hacia el saliente por el bloque inclinado, y quédate mirando hacia el centro de la habitación. Salto para colgarte del borde de la plataforma.

Desplázate hacia la derecha y sube cuando llegues al final. Ahora puedes acceder al lado más alto de la habitación. Sal por la puerta que hay en lo alto y déjate caer al piso inferior. Acaba con el agente de las escaleras y sube por ellas. Avanza hasta llegar al balcón que da a una gran habitación. Mira y verás un bloque. Muévelo hacia adelante una vez y baja por los escalones.

Elimina a dos agentes y ve hacia la zona que está un poco más abajo, en el otro extremo de la habitación. Tira del bloque de la esquina izquierda, salta sobre su otro lado y recoge la **Theatre Key**. Sube por los escalones y tira del bloque dos veces hacia atrás, de modo que dejes al descubierto un nuevo pasillo. Utiliza tu llave para la cerradura de la pared.

Entra en el teatro y acaba con tres agentes, dos de los cuales se están en un palco. Justo en este palco, cerca de las puertas, hay un interruptor. Acciónalo y podrás bajar hacia la zona en la que se han movido las cortinas, hasta colocarte detrás de ellas. Acaba con el agente que te espera allí, y enciende una bengala. Tira del bloque hacia atrás, súbete a él, y salta para llegar al hueco que hay arriba en la pared. Entra en la habitación y gira a la izquierda, salta sobre la plataforma con los cristales y activa el interruptor.



Regresa por donde has venido y abandona el teatro. Lánzate a la piscina que acabas de llenar en la zona donde cogiste la Theatre Key. Sube al otro lado y baja por el pasillo para terminar el nivel.



Desplázate colgado hacia la derecha, hasta que llegues al pasillo del final.



THE DECK



Acaba con los dos agentes, y cuando termines vete hacia la derecha para hacerte con el lanzagranadas.



Dirígete a la derecha y acaba con el agente del lanzallamas y su compañero. Ve a la derecha y recoge el **lanzagranadas** y las **granadas** de la esquina. Regresa al principio y salta sobre una de las ventanas desde las que se ve el agua. Tírate al agua y sal por la zona más baja a tu izquierda. Sube hacia el bloque de más arriba y salta hacia adelante. Avanza por la plataforma hasta que llegues a la **Stern Key**. Vuelve al agua y nada a través de la abertura de la pared de la cueva (mirando al barco, a la izquierda) y continúa hasta que llegues a otra zona del nivel. Sal a tierra firme eliminando al agente que se dirige hacia ti.

Avanza y baja hasta el suelo, encargándote del agente con lanzallamas que viene por la derecha. Verás una compuerta, pero por la que no pases todavía.

Ve hacia los bloques de madera y empuja el primero hacia adelante, de manera que quede agrupado con los otros. Súbete a él y empuja el bloque de arriba hasta el final. Ahora vuelve hacia el primer bloque y tira de él hacia atrás. Salta sobre él y empújalo para sacarlo aún más lejos. Mira hacia el siguiente bloque. Tira de él una vez y verás un nuevo camino. Recoge las **bengalas** y utiliza la Stern Key para la cerradura. Entra en la habitación y lánzate al agua. Nada y gira a la derecha hasta que veas un interruptor en la pared. Púlsalo y regresa.

Sal de la habitación y vete hacia la compuerta que ignoraste antes, eliminando por el camino a otro agente. Ve hasta el final y cuélgate de la escalera. Arriba desplázate a la derecha y déjate caer en la plataforma. Acciona el interruptor y déjate caer de nuevo. Sube por la otra escalera para volver al pasillo anterior. Regresa a la habitación en la que entraste utilizando la Stern Key, pero ten cuidado ya que, el agua habrá desaparecido. Sigue por esa habitación hasta que te encuentres con un bloque que hay junto a la pared. Tira de él dos veces y ve hacia el área que acabas de descubrir. Sube y sigue por la cueva hacia el agua, en donde tendrás que eliminar a un par de hombres rana.

Sube a la plataforma de la izquierda, donde están los cajones, eliminando al agente que surgirá tras ellos. Lánzate al agua, dirígete hacia los bloques grisáceos y gira a la derecha. Verás una abertura en el suelo cerca de la pared. Nada a través de ella y sube por la plataforma aislada más brillante. Elimina al agente y vete hacia la zona mojada del suelo. Continúa adelante ignorando el camino que verás a la izquierda, sube hasta la zona más alta de la habitación y baja por el hueco del suelo.

Aterrizarás en un bote salvavidas justo en la zona por la que antes viniste nadando. Recoge la **Cabin Key** y los **arpones** que están sobre el embalaje, y lánzate al agua (ojo con los tiburones).

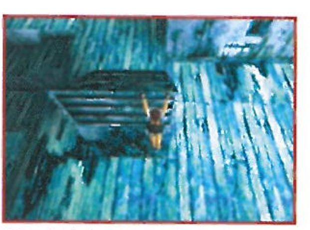
Ahora tienes que volver hacia atrás y entrar por el camino que ignoraste. Enciende una bengala y sube por el bloque hasta la zona más alta. Sigue por la derecha y vuelve a subir de nuevo. Sube el escalón de la izquierda. Gira a la derecha y sube a pulso. Sigue subiendo hasta una abertura desde la que se ve la cubierta del barco. Baja hasta ella. Verás un hueco entre las dos partes del barco. Baja y acaba con dos agentes.



Avanza por este camino todo lo que puedas, hasta llegar a la plataforma en la que reposa la Stern Key.



Gira a la izquierda y sal de la cubierta. Verás dos salidas de vapor inclinadas hacia el edificio. Ve hacia la zona que no está inclinada y salta agarrándote al borde, desplazándote después hacia la esquina más cercana al tejado. Sube y te deslizarás hacia abajo. Tienes que lanzarte hacia el tejado y quedarte colgado. Sube y dirígete a la derecha. Salta a la compuerta que hay en el tejado del otro edificio, y se abrirá en cuanto caigas. Elimina al agente que se interpondrá en tu camino, y sigue por el pasillo hasta una puerta que se abre de manera automática y que te llevará fuera. Verás que hay un bloque a la salida que tendrás que apartar de la pared. Activa el interruptor y sal por la puerta que se ha abierto. Ve hacia la derecha evitando al agente. Una vez dentro de la habitación utiliza la Cabin Key en la cerradura. Entra y verás que la mayor parte del suelo es inestable, así que corre hacia la esquina izquierda y activa el interruptor. Ve hacia la puerta que está en frente de por la que has entrado y acaba con los agentes.



Salta desde la parte inclinada de esta salida de vapor al tejado del edificio.



El Seraph. Cógelo, ya que lo necesitarás en otro nivel para hacerte con la Daga.

Sube por los escalones y encarámate a los bloques. Gira a la izquierda y llegarás al segundo bloque. Continúa por la cueva. Colócate frente al bloque y salta para llegar a él. Ve hacia la parte de atrás del bloque y salta para llegar a la plataforma de enfrente. Déjate caer por el hueco del suelo hasta el tejado rojo. Recoge la **Storage Key**. Deslízate hasta la cubierta, eliminando a todos los enemigos que salgan a tu encuentro.

Regresa al principio del nivel y al alcanzar el final de la cubierta, lánzate sobre la caja para frenar la caída. Camina hacia la puerta que se encuentra en la esquina del edificio central, y usa la Storage Key para entrar.

TIBETAN FOOTHILLS



Acaba con él águila y métete por el hueco en la esquina derecha. Salta hacia la rampa, y deslízate por la nieve. Verás dos grandes piedras rodando hacia ti. Salta sobre una de ellas para llegar al pequeño recodo a la izquierda de la rampa. Deja pasar dos piedras, y sube.

Avanza por el pasillo hasta otra rampa elevada, y salta hacia el área de hielo gris de la pared. Se romperá y aparecerás en otra plataforma inclinada. Da un salto cerca del final y cuélgate del muro de hielo. Desplázate hacia la derecha y salta sobre la rampa. Vuelve a saltar y usa el pad para dirigirte al hueco de la derecha. Entra y continúa hasta que llegues a otra zona con dos águilas.



Elimina a los dos leopardos para poder pasar por el túnel sin problemas, una vez hayas despejado el camino.



Elimínalas, gírate y déjate caer sobre la plataforma nevada. Llegarás al lado resbaladizo de la roca, así que cuélgate. Desplázate a la derecha y sube. Mira al otro lado del desfiladero y verás una roca con ambos lados en forma de rampa. Salta para llegar al lado izquierdo. Sube arriba del todo, y encárgate de los dos agentes que te esperan allí. Monta en la moto de nieve, gira y entra en la caverna a la izquierda de la cabaña.

Avanza, pasando por encima de los agentes, gira a la derecha y entra en otra zona. Verás una gran rampa nada más entrar. Sube por ella y acelera para llegar a la rampa que hay delante de la gruta de enfrente. Continúa hacia la izquierda por la rampa hasta que llegues a una caverna con la entrada bloqueada. Deja la moto y entra en la caverna. Sube por la esquina derecha hasta detrás de los bloques. Muévelos para dejar la entrada libre y acaba con los leopardos. Regresa a la moto, y salta al final de la rampa para entrar en la cueva. Ve al lado más



alto de la rampa de la izquierda y acelera para saltar la grieta. Sigue por la cueva hasta llegar a una zona con un pequeño desfiladero que se bifurca en dos caminos.

Baja de la moto y ve por el de la derecha. Sube por la escalera helada de la pared y acciona el interruptor. Regresa por donde has venido eliminando a dos agentes. Sube a la moto, acelera y salta sobre la zona más baja donde está el otro agente, y continúa a través de la verja que acabas de abrir. Pasa por un estrecho puente, tratando de atropellar a los agentes y ve hacia la siguiente cueva. Acelera al máximo porque tendrás que hacer un buen salto.

En la siguiente zona encontrarás con algunas piedras listas para rodar desde lo alto de la sala. Tienes que pasar por debajo de a toda velocidad. Cuando la cueva gire a la derecha, baja de la moto y ve hacia el interruptor que hay junto a la puerta de madera. Acciónalo y métete por el pasillo (con cuidado, que hay una caída al final). Necesitas llegar a la sala



Tienes que coger carrerilla y saltar con la moto de nieve por encima de la rampa de la derecha.



que hay a mitad de camino.

Regresa al lugar donde estaban las piedras rodantes y salta sobre la rampa que hay sobre la escalera helada. Cuélgate del final y baja a la plataforma, subiendo de inmediato a la habitación. Recoge la **Drawbridge Key** y déjate caer en la habitación de abajo. Elimina al agente que hay detrás del muro de hielo, y entra en la siguiente habitación caminando despacio. Verás unas estalactitas que caen, del techo cerca del interruptor. Anda despacio hasta que llegues a él y actívalo. Salta y sal por la puerta. Saldrás a una habitación con un puente por el que antes has pasado. Entra en la habitación y ve a la escalera helada del otro lado.

Justo antes de la plataforma, bajo la escalera, hay un agujero con **munición** para lanzagranadas. Sal de él y acaba con los tres leopardos que te atacarán.

Sube por la escalera helada, gírate mirando al puente y salta hasta él. Acaba con los leopardos. Baja de nuevo por la escalera (tras haber pegado un salto hacia atrás), y vuelve a la escalera por la que entraste en esta zona. Sube, entra en la cueva y ve hasta el otro lado de la habitación. Hay dos plataformas a ambos lados de las escaleras heladas. Colócate de cara a la otra plataforma y salta para colgarte del borde. Sube, regresa a tu moto de nieve y ve por la amplia sala a la derecha. Baja de la moto y utiliza la Drawbridge Key. Vuelve a la moto, ve hacia el otro lado de la sala y sube por la rampa, acelerando cuando pases por la plataforma de las piedras.


Ve a toda velocidad al lado del precipicio para evitar las rocas rodantes de la derecha. No pares o te arrollarán.

Sentirás un gran temblor y la habitación quedará bloqueada tras de ti. Acelera hasta llegar a una pequeña caída. Dirígete hacia la plataforma de la derecha y llega hasta el otro lado. Regresa a la habitación del puente colgante, y vete hacia donde estaba la capa de hielo. Verás que se ha quebrado. Recoge la **llave** que hay cerca de la plataforma helada, y acaba con el agente que va sobre la moto. Vuelve a tu moto, y retrocede a la cabaña del principio. Utiliza la llave para entrar, recoge los items, activa el interruptor, y acaba con los tres agentes que entrarán.

Métete por la cueva y déjate caer en la habitación. Ve hacia la columna gris del centro y súbete a ella. Acaba con el agente de la moto y cógesela prestada. Sigue por la cueva y dispara desde lejos a los dos agentes que van sobre las motos. Al fondo hay un bloque. Empújalo hacia dentro de la habitación y entra. Saca tu arma más potente y acaba con los dos agentes. Lánzate al agua con la moto, sube por la plataforma solitaria y camina por el pasillo para acabar este nivel.

BARKHANG MONASTERY

Ve hacia la esquina. Verás un enfrentamiento entre los monjes y agentes enemigos. Ten cuidado cuando dispares, y no aciertas los monjes o te perseguirán.
Tras la lucha sube por la escalera de la pared y acaba con los enemigos. Mira hacia el lugar por el que has subido y verás una plataforma a la derecha. Salta hacia ella, camina hacia el borde y vuelve a saltar hacia adelante.

Dirígete hacia la plataforma gris, salta sobre el hueco marrón entre las rocas y dispara a los cuervos. Colócate mirando al edificio de la derecha y salta hacia las rocas que hay delante. Te deslizarás, así que agárrate al borde y después déjate caer a la plataforma de debajo quedándote colgado nuevamente.


Ten cuidado al disparar y no des por error a ningún monje, o éstos te perseguirán durante el resto del nivel.



Desplázate a la izquierda, y sube al final. Desde allí ve a la plataforma junto a las ventanas, dispáralas y entra al edificio.

Camina por el pasillo, y cuando gire a la izquierda, continúa de frente hasta entrar en otra sala. Un agente disparará a la ventana desde fuera. Acaba con él y sal al balcón para coger las **granadas.** Entra en el edificio, y métete por el pasillo que antes ignoraste. Métete en la habitación de la izquierda y sube por la escalera que hay en la pared. Ve a la derecha y después toma el primer desvío a la izquierda. Sigue por ese camino hasta hacerte con la **Main Hall Key**. Regresa hasta el pasillo principal, y gira a la izquierda hacia las puertas grandes. Usa la llave, entra en el hall y dirígete hacia el otro lado. Tres agentes enemigos te seguirán, pero los monjes se encargarán de ellos.

Desde la puerta de entrada al Hall, ve a la derecha. Entrarás en un pasillo que te llevará a otra sala en cuyo lado más lejano verás un pasillo. Evita las trampas de la pared saltándolas, y entra en la habitación de la izquierda para coger la **Strongroom Key**.

Regresa, pasa por el hall y vuelve a la habitación en la que eliminaste al agente que entró por la ventana. Usa la llave para abrir la puerta de madera, y coge en su interior la **Rooftops Key**. Vuelve al hall y



entra en la sala de la derecha, la de las dos enormes cuchillas. Ve a la puerta de la izquierda, y usa la llave. Sube los escalones, gira a la derecha y baja por el hueco entre las estatuas. Girar a la derecha y activa el interruptor. Esto apagará las llamas del tejado un momento. Ve donde estaban y sáltalas. Gira a la izquierda y ve hacia las tres trampillas. Al acercarte al interruptor de la columna, dos monjes atacarán a los agentes que surgirán tras de ti. Acciona el interruptor para abrir dos trampillas, y déjate caer. Dispara a las ventanas y sube para recoger las dos **Gemstones**. Ve hacia la izquierda y activa el interruptor junto a la escalera para abrir la compuerta de arriba.

Sube por la escalera y regresa a la parte del tejado donde estaban las llamas. No cruces. Gira a la izquierda dos veces, ve hacia la zona entre las dos estatuas e introduce una de las Gemstones en su lugar. Gírate y mira hacia la habitación. La estatua con forma de estrella se ha movido dejándote el camino libre. Tira dos veces del





bloques en la esquina izquierda, y entra en la habitación para hacerte con una de las **Prayer Wheels**.

Regresa al hall principal, métete por la salida que hay justo antes de los escalones que bajan, y sube por la escalera. Sigue por el pasillo y salta a la gran estatua del hall. Gira a la derecha y sube hacia la mano con antorcha. Colócate en el lado izquierdo de la mano y salta a la cabeza. Ve por la cabeza y cae en el hombro. Sube a la otra mano y colócate justo al final. Salta hacia la plataforma y coloca la segunda Gemstone en la ranura. Mira a la estatua y ve hasta el borde. Salta hacia la mano y déjate caer en el hombro. Mira hacia las puertas del hall, salta hacia atrás, cuélgate del borde y desplázate a la izquierda. Suéltate cuando no puedas avanzar más.

Baja y ve hacia la parte frontal de la estatua. Dirígete a la salida, déjate caer por el hueco del suelo y sube por el pasadizo hasta llegar a otra habitación. Verás una puerta cerrada a la izquierda. Ve a la izquierda del pilar que hay enfrente y activa el interruptor. Esto abrirá la puerta. Entra en la habitación, ve hacia la izquierda y empuja el bloque sobre la salida del agua para pararla. Gira a la izquierda y sal de la habitación por el hueco. Gírate hacia la pared del otro lado y súbete al cajón que verás para escalar y empujar el bloque. Entra en la sala que acabas de abrir para recoger la segunda de las **Prayer Wheels**. Déjate caer y ve hacia la escalera de la pared.

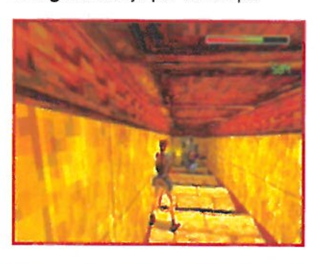
Sube y gira a la izquierda. Sigue por la plataforma y ve hacia la salida para llegar a otro camino. Entra en la habitación de la izquierda. Verás dos martillos que se balancean y un pequeño fuego. Avanza con cuidado a través de las llamas y colócate dejando los mazos a la derecha. Tienes que saltar al agujero cuando el mazo se acerque hacia ti. Ve por el agujero y sal cuando las cuchillas rodantes vayan hacia la izquierda. En la segunda sección del pasillo tendrás que hacer lo mismo, aunque tendrás menos tiempo. Entra en la habitación y recoge la **Trapdoor Key**. Sube por el pasillo, cuando veas una abertura, gira y cuélgate para dejarte caer en la habitación en la que estaba la segunda Prayer Wheel.

Salta y regresa al hall principal, al camino a la izquierda que hay justo antes de bajar los escalones, y entra. Ve a través de las salas y salta sobre la rejilla que hay en el suelo de manera que se derrumbe. Gira por el pasillo a la derecha, tuerce por la primera a la izquierda y desenfunda tus armas, ya que aparecerán númerosos agentes. Pega un par de tiros y déjate caer por la ventana al patio, métete por el arco de la derecha y sube por la escalera. Ve hacia la izquierda y déjate caer a la plataforma. Ve a la siguiente escalera y desplázate a la izquierda. Repite este proceso hasta que alcances un bloque en una de las plataformas. Recoge la **Prayer Wheel**. Vuelve al patio y acciona el interruptor que hay a la entrada del pasillo. Todos los agentes de los que huiste estarán esperándote, pero los monjes te echarán una mano. Regresa por el pasillo y sal por el camino que has venido, saltando sobre el hueco de la rejilla. Entra en el hall principal, sube los escalones y dirígete a la pared de enfrente. Usa la Trapdoor Key en la cerradura y entra en la zona que acaba de descubrirse. Sigue por el túnel y sube cuando llegues al final. Entra en la sala de la derecha, y sube por la colina. Cuando veas una gran columna, ve a la izquierda y sube al hueco que hay en la esquina. Sube por la escalera de la pared, y cuando llegues arriba desplázate hacia la izquierda y déjate caer sobre la plataforma. Salta a la siguiente plataforma y continúa caminando. Gira a la derecha y acaba con el



cuervo. Después dispara al agente que hay sobre el puente colgante. Cruza el puente y sigue hasta ver un edificio. Para entrar ve a la derecha y sube por las rocas. Desde la más alta salta hasta la plataforma que sobresale de la pared. Vuelve a salta sobre la piedra que hay en la esquina junto a la pared. Sube y déjate caer en la habitación. Recoge la **Prayer Wheel**, acciona el interruptor que hay junto a la puerta y abandona el edificio. Acaba con el agente enemigo y recoge la **munición.** Cuando estés regresando, deberás enfrentarte a otros dos agentes.

Activa el interruptor junto a la puerta y entra al hall principal para ayudar a los monjes a acabar con los agentes. Vuelve a la habitación en la que te hiciste con la Main Hall Key, pero continúa por la plataforma hasta entrar en un área nueva. Baja por el pasillo. Cuando empieces a subir, una piedra rodará tras de ti. Para esquivarla sólo puedes saltar hacia atrás y colocarte a un lado. Continúa por el pasillo. Cuando llegues al siguiente, otra piedra rodará tras de ti. Si saltas hasta el pasillo anterior la piedra no te aplastará. Entra en el pasillo y recoge las **bengalas**. Baja por la rampa







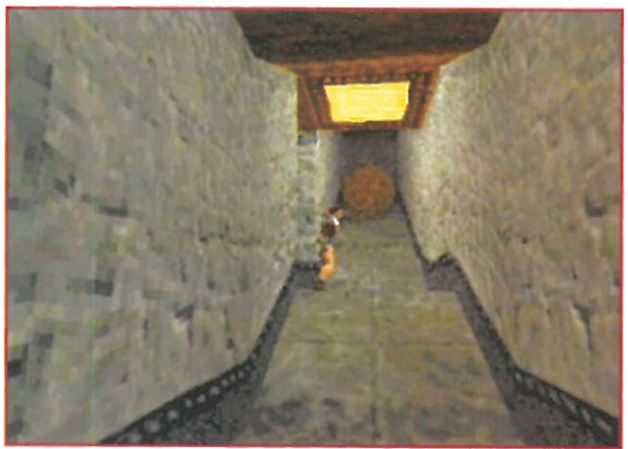
Pega un salto con carrerilla para llegar al hombro de la estatua. Ten cuidado, porque si fallas golpearás el frío suelo.



hasta el pasillo. Déjate caer y cuélgate del borde. Suéltate poco a poco y entra en el pasillo. Empuja el bloque de la pared y sube hasta donde te has dejado caer, pero sigue hasta la piscina. Avanza dentro del agua por el borde hasta el hueco del otro lado. Si vas por el centro te absorberá el respiradero.

Sube y déjate caer a otra zona de agua. Verás unas puertas móviles. Calcula bien para pasarlas, ya que un roce significa la muerte segura.

Continúa por el pasillo hasta la escalera que hay en la pared. Sube y acaba con los dos agentes de la habitación oscura. Verás dos bloques en la esquina de la habitación. Apártalos de la pared para descubrir un pasillo en el que estuviste anteriormente. Este es un camino para volver al hall principal. Entra en la habitación oscura de la que venían los agentes y ve hacia la plataforma de madera que está detrás de la luces. Recoge la última **Prayer Wheel**. Las llamas se apagarán y ahora tienes saltar desde la parte de abajo de la pared hasta una de las hileras de llamas. Entra en el pasillo que has descubierto moviendo los bloques, sube la escalera, pasa por las piedras y vuelve al hall principal. Regresa hacia la estatua, baja las escaleras y sigue hasta la habitación de la izquierda. Coloca las Prayer Wheels en su sitio para abrir las puertas, entra en la habitación y sube por la rampa. Coloca el Seraph y sal por la puerta que se ha abierto para abrir el nivel.



Cuando pases a este pasillo, espera a que la roca del fondo comience a rodar y pega un salto hacia atrás para quitarte de su camino antes de que te aplaste.

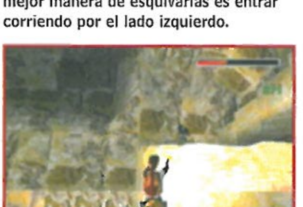
CATACOMBS OF THE TALION



Ten cuidado con esas estalactitas. La mejor manera de esquivarlas es entrar corriendo por el lado izquierdo.



Deslízate con cuidado entre las púas, hasta que llegues al pie de la escalera. Salta y agárrate a la parte de arriba.





Baja por el lado izquierdo de los escalones para que las estalactitas no te dañen hasta que entres en la siguiente estancia. Gira a la izquierda nada más entrar y salta sobre la plataforma, colgándote y desplazándote a la derecha. Déjate caer en el área que hay detrás de la plataforma. Recoge el secreto y las **bengalas**. Regresa a la plataforma, cuélgate del otro lado y desplázate hacia la izquierda. Sal de la habitación, baja por el último escalón y déjate caer. Elimina al Yeti y baja por las escaleras hasta la zona con una especia de jaula acristalada. Verás un interruptor a la derecha. Acciónalo y regresa por los escalones hacia la escalera de la pared. Sube y déjate caer en el escalón. Sube por los escalones de esta habitación y deslízate por la rampa hacia la plataforma de madera. Salta antes del final de la rampa y quédate colgado.

Baja por las escaleras evitando las estalactitas, y entra en la habitación donde se ha abierto la puerta. Baja hasta el saliente que hay en frente de una piscina y elimina a los dos agentes que vienen por los escalones. Elimina a los dos leopardos que aparecerán cerca de la piscina. Desde los escalones podrás ver dos piedras dispuestas a rodar por un especie de rampa. Sube por la rampa y corre hacia ellas. Cuando empiecen a rodar salta hacia la derecha para aterrizar en el agua.

Sal y ve hacia las baldosas inestables que hay en un nivel inmediatamente superior, un poco más abajo de donde estaban las piedras. Pasa corriendo por ellas, y salta cuando llegues al final a la derecha. Entra con cuidado para no pincharte con las púas, y sube la escalera. Unos pocos peldaños antes del final, salta hacia atrás para caer sobre la plataforma. Gira y salta desde el final de la rampa y activa el interruptor de la pared. Levantarás una especie de jaula. Baja y salta a la plataforma para hacerte con la **Tibetan Mask**.

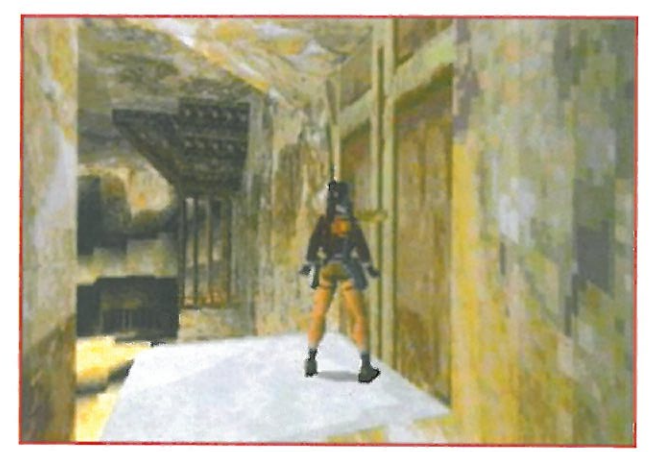
Baja al suelo con cuidado ya que el agua habrá desaparecido. Entra por el hueco, baja por el pasillo y salta a la plataforma llena de pinchos. Utiliza la Tibetan Mask para abrir la puerta. Entra corriendo en la habitación y ve a la derecha para que las piedras no te alcancen, al tiempo que acabas con los leopardos que merodean.

A la izquierda de la rampa por la que has venido, hay un hueco en la pared que conduce hacia otra zona. Ve hasta el final y salta hacia la plataforma. Verás una puerta cerrada. Déjate caer en la sala de abajo y acaba con dos leopardos que hay sobre el agua helada. Gira a la derecha y entra en una nueva zona, en la que te las tendrás que ver con cuatro leopardos. Justo a la izquierda de donde has entrado hay unos bloques. Súbete a ellos y déjate caer en el agua de detrás.

Recoge la **Tibetan Mask** y vuelve a salir. Súbete de nuevo a los bloques y acaba con dos nuevos enemigos. Regresa por el camino por el que has venido, pasa delante de la puerta cerrada y ve hacia el edificio que hay en frente del hueco de la pared. Cerca de la esquina hay una ranura para la Tibetan Mask. Utilízala para abrir la puerta. Enciende una bengala y ve a la izquierda hasta el final. Salta hacia las plataformas de la derecha. En la del centro hay un interruptor. Actívalo y entra en la habitación que se ha descubierto.

No hagas caso del interruptor que verás al entrar y ve hacia la izquierda hasta el hueco final. Recoge las **granadas** que te servirán para hacer saltar por los aires a todos los Yetis que surgirán detrás de ti. Regresa a donde activaste el interruptor de esta habitación, baja hacia la esquina y tira del bloque hasta que quede colocado de tal manera que impida que las puertas se cierren. Ve ahora hacia el interruptor que antes ignoraste y actívalo. Baja por los escalones y recorre la zona por la que llegaron los Yetis. Verás muchos items. Abandona la sala por la puerta que has abierto con la Tibetan Mask, y encárgate de los enemigos que te esperan fuera.

Ve hacia la puerta que estaba cerrada cuando antes pasaste. Camina hacia el puente colgante, y gira a la izquierda cuando hayas llegado hasta la segunda sección. Las piedras pasarán de largo. Sube por el puente hacia la zona de la que han venido. Gira a la derecha en lo más alto y salta para llegar a la escalera colgante del otro lado. Recorre la zona hasta que puedas lanzarte al agua. Nada hacia la izquierda y saldrás a una sala con dos puertas enormes, y con un bloque enfrente de ellas. Súbete a él, y salta hacia la escalera para alcanzar el último peldaño. Sube y salta hacia atrás cuando estés cerca de lo alto. Aterrizarás en una plataforma. Gira a la izquierda y activa el interruptor de la pared. Lánzate al agua y nada a través de las puertas que acabas de abrir. Sal, acaba con el leopardo y activa el interruptor de la columna del centro de la habitación. Ve hacia la derecha, desde donde se ve la cueva, y salta a las plataformas inclinadas del otro lado. Así podrás llegar tranquilamente hasta el suelo. Regresa a través del hueco del muro donde las puertas se abrieron. Salta sobre la plataforma que hay en el centro de la sala. Verás una rampa a tu izquierda sobre la que hay una piedra. Necesitarás moverla pero antes debes mover otras dos que hay en lo alto de la habitación. Salta sobre la rampa y rápidamente vuelve a saltar para regresar a tu posición anterior. Ahora salta a la derecha para esquivar la piedra. Verás que la otra se mueve. Salta sobre la plataforma y vuelve de nuevo a saltar hasta tu posición inicial.



Acciona el interruptor para levantar la jaula que guarda la Tibetan Mask. Cuando lo hagas, baja por la rampa y salta hacia la plataforma para llegar hasta ella.



En esta habitación, tienes que pulsar dos losas interruptores que hay en el suelo para abrir la puerta de salida del nivel.

Ahora vuelve a saltar a la derecha después de llega hasta el suelo. Si tienes suerte caerás en una plataforma inferior. Acaba con los leopardos. Acciona el interruptor de la pared y acaba con otro leopardo. Sal de la habitación y sube por las plataformas a través de las puertas. Ve hacia la sala que acaba de abrirse cerca de la última piedra rodante. Hay dos losas cuadradas que actúan como interruptores. Necesitas colocarte sobre ellas para abrir las puertas. Las puertas sólo se abren por un tiempo, así que debes ser rápido. Cuando la puerta izquierda se abra tienes que saltar para entrar en la habitación y después otra vez sobre la puerta abierta que hay al fondo a la derecha evitando los pinchos. Si fallas, deberás intentarlo de nuevo. Si lo logras, deberás hacer otro salto para colgarte de la escalera de la pared. Baja hasta el suelo y continúa por el pasillo hasta terminar el nivel.

ICE PALACE



Dispara a la campana para abrir la puerta de entrada al nivel. Hazlo con las pistolas para no malgastar munición.



La habitación oscura está llena de trampas, por lo que mejor tira una bengala antes de saltar dentro.





Dispara a la campana que hay frente a ti y entra por la puerta de la habitación llena de jaulas. A la derecha verás unos trampolines. Ve hacia el primero y colócate viendo una jaula con yetis a la izquierda. Salta sobre el trampolín, y cuando caigas sobre él continúa presionando el pad hacia adelante. Llegarás a la plataforma más alta.

Pulsa el interruptor de la izquierda y baja por el hueco al otro lado de la plataforma a la que llegaste con el trampolín. Espera a los Yetis y dispáralos según suban las escaleras. Después, salta dentro del hueco de la jaula y ve hacia la esquina de la derecha. Acaba con otro Yeti, entra en la habitación y activa el interruptor de la izquierda. Moverás una verja.

Regresa al piso inferior, al trampolín pegado a la pared de la derecha, justo debajo de un hueco alargado con otra campana enfrente. Ponte encima y pulsa adelante para disparar a la campana. Entra en la habitación que hay en el centro con una verja cerrada, y utiliza la verja que moviste antes como plataforma para disparar a la campana y abrir la puerta. Mira a la pared y ve hacia el trampolín. Gírate al aterrizar en la verja y camina hacia el otro lado. Dispara a la campana. Salta hacia atrás, cuélgate del borde y baja hasta el suelo. Atraviesa las verjas que acabas de abrir. Al otro lado verás un nuevo trampolín. Súbete mirando a la plataforma de la derecha y cuélgate. Sube y desplázate a la derecha. Sube y salta hacia atrás. Aterrizarás en una plataforma inclinada, así que salta de nuevo. Dispara contra la campana, deslízate por la plataforma y agárrate al borde. Desplázate hacia la izquierda. Sube y salta. Salta una segunda vez para llegar hasta el otro lado pulsando a la vez izquierda en el pad para aterrizar ileso. Sube a la plataforma y asciende por la escalera. Nada más pasar la siguiente plataforma, desplázate a la derecha y déjate caer. Gírate y sube por la siguiente plataforma. Salta para llegar hasta el suelo justo en el centro de la sala y elimina a los Yetis que salen del agujero oscuro. Métete por el agujero y acaba con el tigre. Continúa por el pasillo, acaba con otros tres tigres más y recoge la **Tibetan Mask** del bloque que hay al otro lado. Regresa por el pasillo y sube hasta la alcoba de la derecha. Busca el hueco para dejarte caer a la planta de abajo. Vuelve a caer y elimina al Yeti. Ve junto a la pared de la derecha y baja a la habitación oscura desde el hueco más cercano a la plataforma en la que cogiste vida.

Acaba con el Yeti y busca la ranura para la Tibetan Mask. Colócala, y ve hacia la plataforma por la puerta que acaba de abrirse. Corre hacia el puente colgante, y continúa por las plataformas heladas hasta llegar a una sala con una enorme bola de lava. Salta hacia la plataforma de la izquierda y activa el interruptor. La lava saldrá y fundirá el hielo, lo que te permitirá entrar en el agua.

Salta desde el interruptor hasta las plataformas inclinadas y acaba con dos tigres antes de lanzarte al agua. Recoge el **Gong Hammer**, y nada por el hueco hasta otra zona. Ve por la derecha para evitar las estalactitas. Al salir del agua elimina a cuatro Yetis, ve al fondo de la cueva y sube los escalones de hielo. Gira a la derecha al entrar por el hueco. Cuidado con las piedras rodantes. Corre hacia la sala y ve hacia la puerta bajando por la rampa de la esquina derecha del fondo. Al llegar a la zona nevada, deslízate por la rampa. Desplázate a la izquierda, sube y salta rápido a una zona segura en frente. Salta a la pared y cuélgate. Sube por la plataforma helada y entra en el hueco que hay en la pared. Gírate y déjate caer sobre el Gong. Utiliza el Gong Hammer.

Baja un escalón y salta sobre el bloque inclinado. Continúa por la plataforma helada, baja y entra por el hueco de la pared. Recoge el **Talion**, sal de la cueva y elimina al bestial jefe que te aguarda.



Golpea el gong, recoge el Talion y prepárate para un despiadado enfrentamiento con un gigantesco Yeti, que no está muy por la labor de dejarte salir vivo.

TEMPLE OF XIAN

Cuando llegues al altar, el suelo se derrumbará. Déjate ir, saltando por el camino sobre la cuchilla móvil. El ruido te avisará en el momento oportuno. Una vez pasadas las dos cascadas, nada hasta la zona en la que hay un gran templo y esquiva a los enemigos acuáticos. Ya en tierra, acaba con los dos tigres y ve hacia el trampolín de la esquina izquierda. Colócate mirando al edificio y súbete a él para llegar al tejado, en donde tendrás que activar un interruptor.

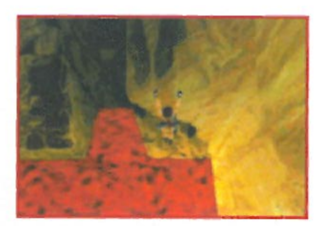
Cuélgate del borde, déjate caer hasta el suelo, y elimina al águila. Regresa al agua y nada hasta la plataforma de madera de la esquina. Sube y asciende por la escalera hasta el pasillo. Elimina a la araña y entra en la siguiente zona, colocándote mirando al pasillo por el que has llegado. Déjate caer y cuélgate del borde. Baja por la escalera, y cuando llegues al final suéltate y agárrate de la plataforma de abajo. Desplázate a la izquierda, y cuando llegues al final de la plataforma acaba con la araña. Camina hacia el borde y salta hacia adelante. Cuélgate de la escalera y sube. Haz lo mismo para llegar a la siguiente escalera y sube para entrar en el pasillo. Continúa hasta llegar a otra habitación y déjate caer en ella. Sigue por la plataforma que hay junto a la habitación con pinchos y sube por la escalera de la pared. Desplázate a la derecha, casi hasta el final, y salta hacia atrás para llegar hasta la plataforma de en frente y cuélgate del borde. Desde esa posición, vuelve a saltar hacia atrás y llegarás hasta lo alto de la pared por la que has subido. La siguiente habitación está repleta de baldosas inestables, así que corre hasta el final y espera a que se derrumbe para dejarte caer sobre el bloque. Camina hacia el final y salta hacia la puerta. Te deslizarás hacia unos pinchos, así que salta por encima y llegarás hasta otra plataforma inclinada. Salta de nuevo y agárrate al borde.





Cuando llegues a la gruta de arriba, sube y activa el interruptor. Baja por el pasillo, lánzate al agua, vuelve nadando hasta el templo y métete por las puertas que se han abierto. Ve por el centro de la habitación, de manera que no te alcancen las espadas de las estatuas. Métete por la abertura de la derecha, y sube por los escalones. Cuando entres en la habitación, salta para llegar a la plataforma inclinada del otro lado, y cuando te deslices realiza otro salto hasta la siguiente rampa. Repite el proceso hasta llegar a la plataforma final, en la que deberás saltar hacia arriba, agarrarte del borde y. Gírate mirando hacia el pasadizo de la izquierda, y salta hacia él para aterrizar en el bloque.

Avanza por el pasillo, el suelo se derrumbará y te deslizarás por la rampa hasta la siguiente sala. Ve rápidamente hacia el interruptor, ignorando el botiquín, y actívalo. Date la vuelta y sal de la habitación antes de que las paredes te aplasten. Sube por la rampa y entra en la grieta de la derecha para esquivar la piedra rodante. Sube la rampa y salta hacia la izquierda cuando otra piedra ruede hacia ti. Sube la última parte de la rampa, pero antes vuelve al recodo de la derecha -de donde salió la segunda piedra- para esquivar una última. Verás una escalera en la pared de la derecha. Sube por los dos tramos de escalones.



Cuando llegues a lo alto enciende una bengala y déjate caer en la habitación. Activa el interruptor de la derecha en la pared más lejana, y gírate para acabar con el tigre. Ve hacia la puerta que acabas de abrir, sube, enciende otra bengala y camina hasta el borde. Salta para colgarte de la escalera y desciende lentamente, pues hay cuchillas. Detente cuando los pies de Lara estén sobre el peldaño que está sobre su recorrido. Cuando las cuchilla alcancen la parte de la escalera que hay bajo los pies, déjate caer. Agárrate a la escalera justo cuando haya pasado la primera cuchilla. Haz lo mismo para evitar la segunda. En la sala del final hay dos cuchillas rodantes. Ve hacia la derecha para evitar la primera y después a la izquierda para enfilar a la salida. Corre a la habitación y te colocarás encima de las estatuas de las espadas. Gira hacia la pared de la izquierda y salta hasta la plataforma del interruptor. Acaba con las dos águilas, acciona el interruptor de la pared y gírate. Las puertas del extremo opuesto se han abierto. Salta a través de las plataformas para entrar en la habitación. Tienes un tiempo límite hasta que la puerta se cierre.

Continúa por el pasillo y ve hacia

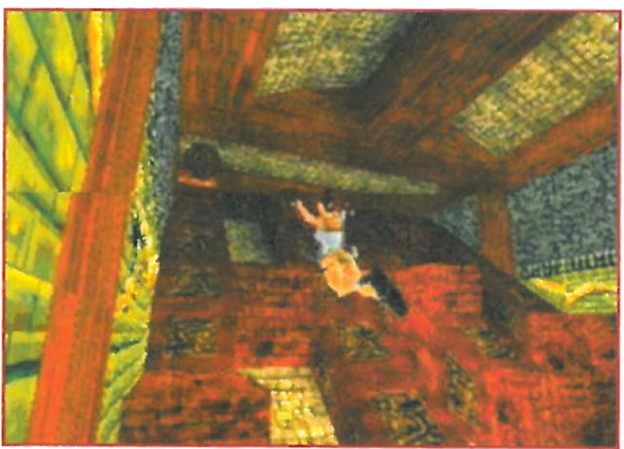


Entra en esta habitación por en medio, para evitar a las estatuas con las espadas, que se activarán cuando pases.



la plataforma en la que se balancean las mazas. Ve por el lado derecho y avanza cuando la mazas estén a la derecha. Ve hacia el interruptor que hay a la derecha del pasillo delantero. Actívalo, y salta a la izquierda para activar también el interruptor de ese lado. Baja por el pasillo y pasa por la verja que has abierto (rápido, que tiene tiempo límite).

Una piedra empezará a rodar tras de ti, así que no pares. Al final de la carrera salta a la plataforma de en frente. Cuélgate del borde y sube. Recoge el **Dragon Seal**. Coge carrerilla y pega un buen salto sobre la plataforma al lado de la pared de la derecha. Sube, y entra en la zona oscura tras la estatua. Enciende una bengala y acaba con las arañas.



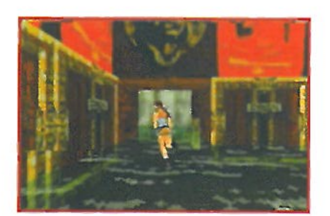
Salta hacia delante tras utilizar un trampolín. De esta manera no sólo podrás dirigir tu salto hacia donde quieras, sino que además lo harás mucho más lejos.











Acciona el interruptor de la pared, y sal por la puerta que hay al otro lado de la sala. Deslízate por la rampa y salta sobre el bloque de madera. Vuelve a saltar para llegar al siguiente bloque. Gírate mirando hacia el centro de la habitación, y coloca tu espalda junto a la pared. Salta sobre el bloque inclinado e inmediatamente salta y agárrate del borde del siguiente bloque inclinado. Sube y comenzarás a deslizarte. Cuando bajes, salta y agárrate al borde. Sube y camina hacia el final. Salta hasta la plataforma donde estaba el Dragon Seal. Gira a la derecha y salta hacia el bloque de madera que está en lo alto. Después, salta para llegar al bloque de madera que hay más abajo.

Salta hacia el trampolín, avanzando hasta llegar a la rampa. Cuando te detengas, una piedra empezará rodar detrás de ti. Salta hacia atrás y cuélgate del borde para que pase de largo. Sube, camina hacia la derecha de la plataforma, y salta hacia la siguiente. Nada más llegar, salta hacia atrás y aterrizarás en la plataforma anterior. Regresa a través del bloque. Haz lo mismo para llegar al siguiente bloque y continúa hasta cruzar la habitación. Cuando llegues al otro extremo, colócate mirando hacia el lado opuesto, camina hasta el borde y salta para llegar al siguiente bloque. Acaba con el águila, y salta sobre el bloque que está más arriba a la derecha para quedar colgado de él. Sube y verás otro bloque a la misma altura que el que tú estás. Salta sobre él.

Verás una salida justo enfrente. Salta sobre ella y entra en la habitación. Tira del bloque de la esquina y métete en la habitación. Activa el interruptor de la pared y déjate caer por la compuerta que se ha abierto. Una piedra rodará tras de ti, así que baja corriendo por el pasillo y métete por el corredor de la izquierda.

Cuando dobles la esquina, te deslizarás hasta la habitación de las estatuas con espadas. Acaba con los tigres, baja al suelo y coloca el Dragon Seal en la ranura cerca de la puerta cerrada. Entra en el pasillo y espera a que la cuchilla rodante empiece a bajar por la rampa. Corre hasta la sala de la derecha, espera a que la cuchilla pase y corre hacia la sala de la izquierda que hay más arriba. Espera a que pase la cuchilla y corre hacia el hueco que hay a la derecha. Te deslizarás hasta una habitación con un poco de agua. Verás tres interruptores. Activa primero el que está junto a la primera cascada y después los otros dos. Métete por la puerta que se ha abierto, y sube hasta la plataforma que hay más abajo. Colócate mirando a la que tienes algo más arriba, pega tu espalda a la pared y salta a ella. Lánzate al agua, espera a que el pez a nade hacia ti, sal del agua y acaba con él. Vuelve a entrar en el agua y activa el interruptor de la esquina al fondo a la derecha para inundar la habitación. Baja nadando por el túnel y gira a la derecha, justo al otro lado del interruptor. A medio camino encontrarás un interruptor. Actívalo. La verja que hay detrás se abrirá. Entra por ella y activa el interruptor. Vuelve a salir y esta vez acciona el interruptor del primer túnel. Serás arrastrado hacia la zona de agua principal, donde el agua se ha vaciado. Respira, vuelve al agua y nada a través de la verja que has abierto en la piscina principal. Activa el interruptor de la pared de la derecha para abrir la compuerta del tejado. Nada hacia afuera e inunda la habitación de nuevo. Sal del agua por la compuerta que has abierto, entra en la habitación y súbete al bloque del medio.Dispara al pez, y salta a la salida. Activa el interruptor y salta a la izquierda para caer en la compuerta abierta, antes de que la pared de pinchos te atraviese. Llegarás a otra zona de agua. Entrarás por un largo túnel. Cuando la puerta que hay delante de ti se abra, verás una **llave** muy cerca. Recógela y nada hacia arriba. Llegarás a otra zona acuática cerca del templo donde empezaste. Ve hacia la plataforma metálica por la que subiste al principio, y utiliza la Gold Key en la cerradura para abrir la verja.

Lánzate al agua y entra en la cueva. Entra en la habitación de la derecha. Activa el interruptor de la columna del medio, y ve hacia la izquierda para salir de la sala. Sigue de frente y sal por el hueco que hay en la verja. Sube y entra en otra cueva que hay en esta piscina. Está oscura y llena de arañas. Acaba con las arañas que puedas: las grandes necesitan algunos disparos más.

Al final de la cueva hay una habitación con una columna en el medio. Pasa por delante de ella y súbete en el bloque de la derecha. Gira a la izquierda y salta hasta el otro bloque. Colócate mirando al otro lado y camina hasta llegar al final del bloque. Salta a las siguientes plataformas. De repente aparecerá una gran araña, acaba con ella. Gírate mirando hacia la habitación, y pega un salto hasta la columna del centro. Vuelve a saltar hasta el siguiente bloque. Colócate en el borde y salta hacia adelante. Sube a la cueva y salta hasta la plataforma que hay en la siguiente habitación. Ve hasta la siguiente y recoge la **Silver Key**. Lánzate al agua y nada hacia el templo otra vez. En la pared de la derecha, nada más salir del agua, hay una puerta cerrada, en la que tendrás que usar la Silver Key.

Entra por la puerta, y salta desde el primer bloque hasta el siguiente de la izquierda. Una piedra rodante se dirigirá hacia ti, salta a la derecha para esquivarla. Vuelve otra vez al bloque y repite el proceso para llegar al siguiente. Corre hacia adelante y después hacia la izquierda para esquivar otra piedra. Baja hasta el pasillo y métete por el corredor de la derecha. Cruza por el puente colgante, y acaba con el tigre, entra en la habitación y acaba con otro tigre. Salta sobre el bloque inclinado de más abajo y después sube. Vuelve a saltar para llegar hasta el siguiente bloque. Mira hacia la abertura que hay en la pared rojiza y salta sobre ella.





Cuando el peñasco ruede hacia ti, salta hacia atrás y quédate colgando del borde. La roca pasará sin dañarte.



Colócate en la pared en el lado más lejano de la habitación mirando a la rueda móvil. Salta hacia adelante cuando se aleje de tu camino. Salta otra vez hasta llegar a la plataforma que hay en lo alto. Camina sobre el puente colgante y pulsa el interruptor. La rueda comenzará a moverse por el puente. Colócate en cualquier lado del puente y salta cuando venga hacia ti. Vuelve corriendo hacia la habitación de la izquierda y cuando llegues donde estaba la primera rueda, salta hacia adelante para llegar a suelo. Ya al final de la plataforma, gira, coloca tu espalda en la pared y salta al trampolín que hay en el otro lado. Pulsa continuamente delante y realizarás una serie de saltos de trampolín en trampolín hasta llegar a una plataforma de madera. Acaba con el águila, y salta hacia adelante para llegar a la siguiente zona.

Entra en la habitación, ve hacia la derecha y salta sobre el bloque aislado que hay cerca de la cerradura. Salta otra vez para resguardarte en el lado derecho y corre por el bloque hasta llegar a una escalera. Unas paredes con pinchos empezarán a estrecharse, sube por el lado izquierdo de la escalera para evitar ser alcanzado. Sube, desplázate a la derecha y déjate caer en la plataforma. Sube a la siguiente habitación. La pared seguirá avanzando. Corre hacia la derecha y salta sobre la escalera de la pared. Sube, y cuando llegues a lo alto, ve a la derecha y sigue por el pasillo. Activa el interruptor que hay al final, regresa por donde has venido y entra por la abertura que hay a la derecha del pasillo. Pega tu espalda a la pared mirando hacia la plataforma que está más lejos dentro de la habitación y salta. Vuelve a saltar hacia adelante hasta la otra plataforma impulsándote desde la pared. Mira hacia la estatua. Colócate en el borde y salta hasta la plataforma. Sube y recoge la **Main Chamber Key**. Déjate caer sobre la estatua. Deslízate por ella y cuando llegues al final salta para después bajar por los bloques de madera. Colócate en el bloque final y verás un pequeño hueco entre la columna y la pared. Salta sobre el hueco. Ve hacia la cerradura por la que pasaste antes y utiliza la Main Chamber Key. Regresa a la zona más amplia del suelo en el nivel más bajo. Verás una plataforma que ha salido de la pared. Salta hasta ella, colócate en el borde y salta hacia adelante. Llega hasta la escalera y sube. Ve hasta otra habitación en la que hay otra estatua. Salta hasta la primera plataforma y otro salto más hasta la siguiente. Mira hacia la pared del otro lado y salta hacia la plataforma inclinada. Salta otra vez y llegarás hasta la estatua. Sube por la escalera. Desplázate hacia la izquierda. Cuando llegues hasta la cuchilla esquívala saltando hacia atrás y después volviendo a tu posición. Salta desde la plataforma inclinada hasta la otra escalera. Sube.

Cuando estés cerca de otra cuchilla, salta y gira para volverte hacia el otro lado. Cuélgate de la escalera, sube hasta que puedas desplazarte a la derecha, y déjate caer sobre la plataforma para terminar el nivel.







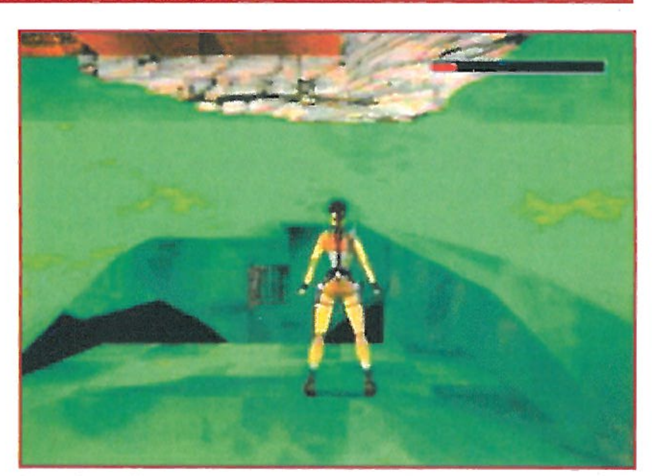


FLOATING ISLANDS

Camina por la plataforma verde y salta cuando llegues al final. Desde la roca en la que aterrizarás, espera a que llegue un guardián y acaba con él. Enfila al hueco que hay a la izquierda de la gran estructura en forma de jaula. Salta hasta llegar a él y acciona el interruptor que hay al final. Sal de la habitación por el pasillo de la izquierda, dejándote caer por la trampilla y deslizándote por una rampa. Cuando estés a punto de llegar al final, salta hacia la otra rampa. Llegarás sano y salvo hasta el islote de la cabaña. Prepara tus armas, ya que una de las estatuas cobrará vida. Muévete sin parar y no dejes de dispararla con tus armas más potentes. Sube a la cabaña y recoge la **Mystic Plaque**. Baja, y utiliza de nuevo las Uzis para acabar con la última estatua. Ve hacia el lado derecho de la isla (el contrario al que has llegado), colócate de espaldas al precipicio y déjate caer para colgarte de la plataforma que hay más abajo. Sube, y activa el interruptor para abrir la verja al otro lado. Ve hacia ella dando un salto con carrerilla y después salta hasta llegar al islote verde que tienes delante. Vuelve a saltar hasta el siguiente colgándote del borde y después subiendo.

Sube por los escalones y al final baja por la escalera que se desvía hacia la izquierda. Cuando llegues al final, gira y realiza un buen salto hasta el bloque verde aislado.

Mira hacia los siguientes escalones verdes. Da un buen salto para llegar hasta ellos. Sube por estos escalones y plataformas verdes hasta llegar a la parte superior de la gran estructura del principio. Espera a que lleguen dos guardianes desde el aire, y dispáralos antes de que aterricen.

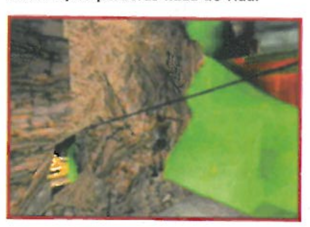


Tras accionar el interruptor, pega un salto largo con carrerilla para llegar a la puerta del otro extremo de esta isla. Guarda la partida antes de saltar, porque si fallas caerás al vacío, y a una muerte segura.






Este es el punto ciego que hay en el pasillo de las trampas. Si saltas justo sobre él, no perderás nada de vida.



Déjate caer en la plataforma de piedra que hay debajo, pegada a la parte izquierda de la estructura. Salta hasta la plataforma verde con forma de triángulo. Debes aterrizar en el lado derecho y colgarte del borde cuando empieces a deslizarte. Déjate caer en la plataforma de abajo y salta para llegar a la isla que tienes delante, y que contiene una segunda placa. Recoge la **Mystic Plaque** y salta hasta la siguiente plataforma verde, al lado de la isla de la cabaña. Salta a esta última y baja nuevamente a la zona inferior. Desde allí, vuelve a las plataformas verdes en forma de escalones. Verás una gran puerta con huecos a los lados para las dos Mystic Plaques que has recogido. Entra en esta nueva zona y gira a la derecha. Acaba con el guarda, sube por la rampa de delante de la piedra verde, y salta por encima de ella. Empezará a rodar detrás de ti. Salta sobre la rampa que hay al otro lado y nada más aterrizar da un salto hacia atrás y cuélgate cuando otra piedra empiece a rodar hacia ti.



Regresa a la rampa y colócate mirando a la pared. Salta y sube. Te deslizarás hasta un tejado. Déjate caer por el hueco. Entra en la siguiente habitación y acaba con el guarda. Regresa a la habitación anterior, súbete a la plataforma y salta hacia adelante. Cuélgate del borde y vuelve de nuevo al tejado.

Salta sobre la zona inclinada del tejado y aterrizarás sobre la rampa por la que cayó la piedra. Salta sobre la rampa de en frente y colócate en la primera plataforma cuadrada. Gírate colocando tu espalda contra la pared y salta hasta la isla con el telesilla. Cójelo y suéltate cuando llegues al puente. Entra en la habitación y una plataforma se levantará para descubrir tres estatuas. La de en medio cobrará vida. Acaba con ella rápidamente. Acciona el interruptor que está detrás de donde se encontraba, y escapa de las otras dos (que acabarán de cobrar vida) por el pasillo que hay al fondo de la habitación. Gira a la izquierda y no hagas caso de la pronunciada rampa. Salta cuando llegues al final y agárrate a la escalera. Sube por las dos escaleras y cuando estés a unos tres escalones del final, salta hacia atrás y caerás sobre tierra firme. Ve hacia la abertura y déjate caer agarrándote del borde para desplazarte luego a la izquierda.



Déjate caer al suelo, y vuelve a la isla del telesilla. Cógelo y ve hasta el final del cable, saltando sobre la plataforma de la derecha un poco antes de llegar al final. Hay un bloque, tira de él dos veces para subir a la plataforma de arriba. Salta y cuélgate del borde superior. Sube y activa el interruptor. Gira a la izquierda y mira hacia abajo. En la lava que hay en el fondo verás un bloque al que debes llegar. Salta y cuélgate del borde para dejarte caer al suelo y a la plataforma de abajo. Después salta para llegar al bloque. Activa el interruptor, ponte en el borde y salta de nuevo hasta la plataforma. Después salta y sube al piso principal. Regresa por el pasillo al que llegaste desde la rampa. Gira a la izquierda para entrar en otra habitación. Baja por los escalones por la izquierda para evitar los shurikens que salen de la pared. Ahora tienes que evitar las cuchillas.



Para ello debes saltar sobre una pequeña zona que hay en la pared de la izquierda, entre la segunda y la tercera cuchilla, en donde no podrán alcanzarte. Cuando las cuchillas regresen, intenta llegar hasta la zona despejada de la izquierda. Una vez hayas pasado esas trampas, nada a través del túnel y sube por la rampa hasta la habitación. Acciona el interruptor, y regresa al área anterior a las cuchillas. Da la espalda a las tres cuchillas, y súbete al lado derecho de la plataforma para evitar los shurikens. Activa el interruptor para detener las cuchillas. Vuelve por el pasillo, y sube por los escalones hasta salir de la sala. Ve a la derecha al entrar en el pasillo y salta al suelo de la derecha.

Ve hacia el lado más lejano del bloque y empújalo hacia el hueco del centro de la habitación. Da un buen salto hasta la zona que se ha descubierto cuando activaste el interruptor que había en la zona de la lava. Ve hacia la habitación oscura que hay delante, camina hasta el borde y salta hacia adelante. Cuélgate del borde y desplázate hacia la derecha. Sube y enciende una bengala para ver el interruptor que tienes que activar. Gírate y salta para llegar a la plataforma de la que has venido. Ve a la derecha por la verja que se ha levantado. Verás dos estatuas y un gran hueco en el centro de la habitación. Colócate mirando a la pared y salta al hueco colgándote del borde antes de dejarte caer. Aterrizarás en una habitación rodeada por una jaula metálica, y con un montón de enemigos que te atacarán al activar el interruptor.

Permanece siempre en el islote del centro cuando la jaula se eleve y disparando sin cesar a todos los enemigos hasta acabar con ellos.

Detrás del bloque con interruptor hay una estatua cortando el paso. Dirígete hacia ella armado, ya que


Salta por la habitación superior para llegar a la última parte de este psicodélico nivel.




Tras acabar a tiros con el agente, utiliza el bloque cercano para bloquear el paso de los shurikens. Tras eso, súbete al bloque y deslízate por el telesilla hasta el templo del final de la fase.

cobrará vida y necesitarás alcanzarla varias veces para eliminarla. Acciona el interruptor y vete a por las otras dos estatuas, disparándolas con lo más potente. Activa los interruptores que guardaban y sal.

En la oscuridad hay un último enemigo, por lo que dispara según vayas avanzando para que no te coja por sorpresa. Cuando llegues al final de las escaleras, activa el interruptor de la derecha y prepárate para enfrentarte a dos estatuas más. Tras eliminarlas, métete por la puerta que se acaba de abrir. Cuando llegues a la pared, salta para agarrarte al peldaño más alto de la escalera y sube. Cuando te encuentres a unos cuatro peldaños del final, salta hacia atrás para aterrizar mirando hacia el otro lado. Agárrate y continúa tu ascenso. Muévete sobre la lava cuando estés subiendo y vuelve a repetir el salto mortal de manera que alcances la zona pintada que hay detrás de la escalera. Sube y después salta hacia atrás. Necesitas hacer otro salto nada más aterrizar para poder llegar hasta la plataforma que hay en la izquierda. Colócate en uno de los lados de donde salen los shurikens y elimina al nuevo lanza-cuchillos. Entra en la gran caverna de la que venía y verás un bloque a tu izquierda. Tira del bloque una vez y después salta sobre él. Empújalo de nuevo de forma que puedas taponar los shurikens. Súbete y mira hacia la tumba. Coge el telesilla y entra en ella para terminar el nivel.

DRAGON´S LAIR

Verás un estatua tapando la salida, pero no te preocupes. La peligrosa es la del otro lado, que cobrará vida en cuanto pases. Da saltos en cualquier dirección y gírate en el aire para dispararle (las Uzis son unas armas muy buenas para esto) hasta que explote en mil pedazos.

Ve al muro del que venía y activa el interruptor. La estatua del otro lado cobrará vida. Vuelve a hacer lo mismo para eliminarla. Localiza otro interruptor cerca de la puerta de donde llegó la primera estatua, y prepárate para enfrentarte a dos estatuas al mismo tiempo. Intenta esquivar sus lanzas y ve dando saltos continuamente para apartarte de su camino mientras utilizas el arma más potente que tengas. Cuando acabes con ellas entra con cuidado en la siguiente habitación donde hay cuatro lanza-cuchillos. Acaba con ellos y recoge del cuerpo de uno la **Mystic Plaque**. Ve hacia la puerta cerrada, y coloca la placa en la ranura. Cuando se abra la puerta entra y déjate caer al agua por un hueco. Recoge toda la **munición** y los **botiquines**, sal del agua y saca tu arma más potente para enfrentarte al dragón.

El truco para derrotarle consiste en utilizar las columnas para ocultarte de su fuego, al tiempo que le disparas. Cuando caiga, ve rápidamente hacia su vientre para extraer el puñal utilizando el botón X. Si tardas mucho el dragón se recuperará, y tendrás que empezar todo desde el principio.

Ya con la daga en tu poder, sal por las puertas que acaban de abrirse y disfruta de la emocionante secuencia animada.



Métete por cualquiera de los pozos de este nivel, bien para recolectar los items, bien para "apagarte" si el Dragón logra golpearte con su llama.





HOME SWEET HOME

Utiliza la llave en la habitación que hay cerca de tu cama. Recoge las municiones para enfrentarte a los enemigos que invaden tu casa. Coge primero la escopeta, por si los agentes llegan antes de que puedas coger todo. Tras eliminar a los enemigos de tu dormitorio, salta por el balcón y dirígete al lado izquierdo de la casa acabando con perros y agentes. En el jardín delantero te espera tu último enemigo, un pistolero duro de pelar, al que tendrás que derrotar si quieres disfrutar de una peculiar escena de Lara en la ducha...



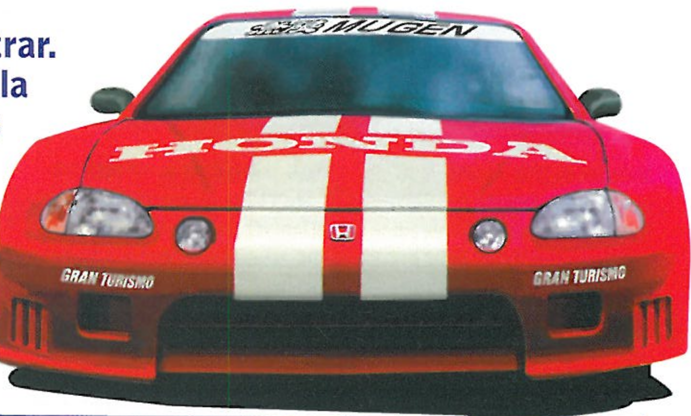




Tras acabar con los últimos enemigos, sólo nos queda pegarnos una buena ducha para quitarnos de encima el olor a pólvora, y...

Gran Turismo

Gran Turismo es uno de esos juegos imprescindibles que todo amante de los videojuegos debería tener en su colección. Además, es el mejor, más completo y espectacular de cuantos simuladores de coches podáis encontrar. Gran parte de su encanto se basa en la inmensa cantidad de vehículos reales que podemos llegar a conducir. Pero como conseguirlos no es sencillo, os presentamos esta guía rápida con todas las claves para triunfar.



GT LICENCIAS

LICENCIA CLASE B

1° ACELERACIÓN Y FRENADO (1)



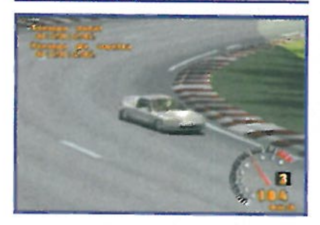
Mazda Demio.
Límite: 36".
Acostúmbrate a usar, en esta y en todas las pruebas, el cambio manual. Hay que parar por completo justo en la línea de meta. Ni antes, ni después.

2° ACELERACIÓN Y FRENADO (2)



Mitsubishi GTO.
Límite: 27".
Igual que la anterior pero con un coche más potente.
Frena justo cuando pases por debajo del cartel de 900 m. Reduce marchas mientras frenas.

3° TOMA DE CURVAS: BÁSICO (1)



Honda CR-X DelSol.
Límite: 30".
Entramos en la curva por la derecha en tercera, pisando un segundo el freno. Si a la salida de la curva el coche se ahoga, reducir a segunda.

4° TOMA DE CURVAS: BÁSICO (2)



Nissan Silvia.
Límite: 26".
Acelera para entrar en la curva en cuarta. Justo al llegar a la curva frena, reduce a tercera y pégate lo máximo a la izquierda para salir bien de la curva.

5° TOMA DE CURVAS: BÁSICO (3)





Mitsubishi GTO.
Límite: 25".
Es prácticamente igual que la prueba anterior pero con un coche más potente.
Debes poner más atención, porque requiere una conducción más técnica.
El Mitsubishi GTO es un coche muy nervioso, aprovéchalo y apura la frenada para ganar algún segundo.

6° CONDUCCIÓN EN TRAZADO VIRADO: BÁSICO (1)





Mitsubishi FTO.
Límite: 28".
Esta prueba consiste en dos curvas sucesivas en forma de S. En la 1ª curva, entra en 4ª para, una vez dentro, reducir a 3ª. Mantén esta marcha y frena un poco si es necesario. Intenta coger las dos curvas por dentro. No hace falta que reduzcas la velocidad demasiado, ya que es un coche ligero y gira bien.

7º CONDUCCIÓN EN TRAZADO VIRADO: BÁSICO (2)



Nissan Silvia.
Límite: 27".
Trazado igual que el anterior. Desde que entres en la 3ª curva hasta el final, mantén el coche en tercera. Como siempre, utiliza los cambios manuales.

8º EXAMEN PARA LA LICENCIA B

Mazda Eunos Roadster.
Límite: 1' 22".
Para acceder al examen deberéis anteriormente aprobar las demás pruebas.
1ª) Para la 1ª curva nos abrimos a la derecha y entramos en cuarta.
2ª) En la 2ª curva seguimos en el lado derecho para cortar la curva hacia la izquierda. Seguimos en cuarta marcha. Si lo veis necesario, frenad un segundo, pero no reduzcáis.
3ª) Dos curvas seguidas, la 1ª hacia la derecha y la 2ª hacia la izquierda, mantened el coche en cuarta. Si en algún momento pierde revoluciones y le notáis ahogado reducid a tercera.
4ª) La siguiente curva es muy abierta a la derecha y no os causará problemas y termina con otra hacia la izquierda sin ninguna dificultad. Después sólo tendréis que encarar la línea de meta.







LICENCIA CLASE A

1º TOMA DE CURVAS. PRÁCTICO (1)



Toyota Supra.
Límite: 34".
La larga recta y la potencia del coche hará que llegues a la curva a 210 Km/h, y en quinta marcha. Un poco antes de la curva reduce a tercera, para una vez dentro acelerar a fondo. Lo pasarás sin complicaciones.

2º TOMA DE CURVAS. PRÁCTICO (2)



Toyota Supra RZ.
Límite: 26".
Al llegar a la curva, ábrete lo más que puedas a la izquierda, para después cortar la curva hacia la derecha. Frena y reduce todo lo que sea necesario. Si no cortas la curva bien, el coche se saldrá de la pista.

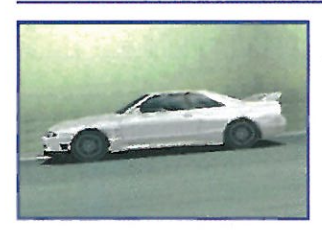
3º TOMA DE CURVAS. PRÁCTICO (3)

Mazda RX-7.
Límite: 44".
Esta prueba es un poco más difícil ya que el coche utilizado tiende a desestabilizarse fácilmente.
Ten precaución y usa las marchas manuales.
Nada más empezar ponte en el carril de la izquierda, corta las dos primeras curvas por el interior y acelera en la recta.
En la última curva entrarás en quinta. Un poco antes de entrar en la curva reduce a tercera, ya que si no el coche derrapará.
Una vez dentro (en tercera) bordea la curva.





4º CONDUCCIÓN EN TRAZADO VIRADO (1)

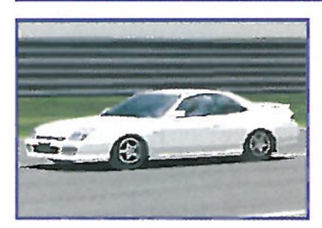


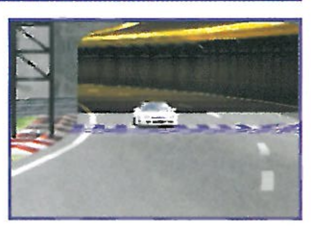


Nissan Skyline GT-R.
Límite: 39".
Nada más empezar, ábrete un poco a la derecha y tuerce cuando llegues al final de las rayas amarillas y negras. Así, podrás cerrar bien la curva del puente. En la siguiente curva entrarás en tercera, reduce a segunda y pica un poco el freno.

Después aparece un zig- zag de varias curvas. Pásalo sin tocar el freno, en todo caso suelta un segundo el acelerador. Cuando llegues al segundo puente, y sin frenar, ábrete a la derecha para cogerlo por dentro (por donde la carretera está pintada con unas líneas amarillas). Pasado esto, acelera en la recta a fondo.

5º CONDUCCIÓN EN TRAZADO VIRADO (2)





Honda Prelude.
Límite: 32".
Comparada con la anterior, esta prueba es relativamente fácil. En la 1ª curva pégate al interior, pisando si es necesario la delimitación de la carretera. No hace falta que frenes.
Para la 2ª curva sí es necesario que pises un pelín el freno.

La única complicación que te vas a encontrar en esta prueba viene en la última curva (la del cartel GT). Sin reducir marcha, ábrete a la derecha, frena un poco y tuerce lo máximo que puedas a la izquierda. Si notas que pierdes algo de control en la entrada a la curva, reduce.
Cuidado con la entrada al túnel.

6º CONDUCCIÓN EN TRAZADO VIRADO (3)

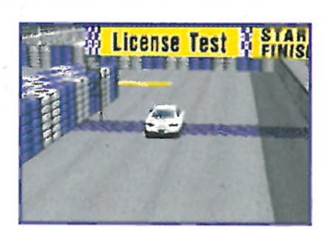
Toyota MR2.
Límite: 28".
Coge las tres primeras curvas por dentro. A la entrada de la 4ª curva, reduce una marcha y frena un poco. Después del primer túnel ten precaución con la siguiente curva. Cógela por dentro para tomar el 2º y último túnel con velocidad. Después de la salida del túnel, acelera a fondo. Aunque es necesario cortar las curvas para ganar tiempo, ten cuidado: La carretera no está delimitada.





7º TÉCNICAS ESPECIALES





Subaru Impreza.
Límite: 33".
Elige, como siempre, marchas manuales. Desde que empieces hasta que acabes ve siempre en primera. En la calzada hay pintadas dos flechas amarillas, tómalas como referencia. Cuando llegues al principio de la flecha, suelta el acelerador y tuerce. En cuanto llegues al final de la flecha acelera hasta llegar a la flecha siguiente. Verás como es más fácil de lo que parece.

8º EXAMEN PARA LA LICENCIA CLASE A



1º) Las dos primeras curvas no tienen complicación. Acelera a fondo y córtalas por dentro. Después vendrá una recta enorme en la que debemos alcanzar gran velocidad.
2º) Es muy importante que a la salida de la recta tomemos bien la semicurva que hay hacia la izquierda, porque esto nos hará entrar con buen pie a la siguiente curva, sin duda , la más difícil.
3º) Curva complicada hacia la derecha. Debes llegar en quinta, a más de 220 Km/h. 50 metros (más o menos) antes, reduce a segunda, y después frena. Si lo haces al revés, el coche derrapará y perderás el control. Haz contravolantes y pégate lo más que puedas al interior de la curva, para salir lo más rápido posible.
4º) Después de una sucesión de curvas sin importancia llegamos a la última curva, que entraña la misma dificultad que la curva anterior. Sigue la misma recomendación que te hemos dado en el punto 3º.





LICENCIA INTERNACIONAL A

Antes de intentar sacarte este carné te aconsejamos que participes y ganes en todas las carreras en las que puedas acceder con los carnés B y A. Sólo de este modo estarás preparado para la prueba más dura de todo el juego: La Licencia Internacional A.
La Licencia Internacional A se basa en dar una vuelta completa a un circuito determinado. La dificultad del circuito junto a la velocidad y maniobrabilidad del coche que nos impongan, va a ser lo que determine el éxito o fracaso de cada una de las pruebas. A estas alturas ya deberías tener un excelente dominio sobre el asfalto.

1º PRUEBA CRONOMETRADA EN HIGHSPEEDRING

TVR Griffith.
Límite: 1' 07".
No deberías tener ningún problema en este circuito, puesto que el TVR Griffith se maneja muy bien y el circuito es el más fácil de todos.
Utiliza las marchas manuales para apurar al máximo las rectas y ten cuidado en no salirte de la carretera, puesto que te descalificarían.
Seguramente un par de intentos sean suficientes para acabar con éxito esta prueba.





2º PRUEBA CRONOMETRADA EN SS ROUTE 5

Dodge Viper.
Límite: 1'30".
De entrada, SS Route 5 es un circuito nocturno, con la consecuente poca visibilidad que esto conlleva. Sin embargo, tiene algo bueno: no nos descalificarán si nos salimos ya que está completamente cerrado. Pero ojo, si nos chocamos contra las paredes más de la cuenta, podremos ser descalificados antes de llegar a la línea de meta. El Dodge Viper utilizado para esta prueba es un coche que requiere una conducción muy técnica. Los cambios continuos de marcha te ayudarán a tomar con corrección la mayoría de las curvas sin tener que utilizar el freno demasiado. Ten paciencia.



3º PRUEBA CRONOMETRADA GRAND VALLEY



TVR Griffith.
Límite: 2' 03".
El mayor problema que te vas a encontrar en esta prueba es que el circuito es bastante largo, y cualquier despiste te hará empezar de nuevo.
El circuito tiene tres curvas complicadas. En las tres debes entrar con potencia y, justo cuando estés casi dentro de la curva, reducir dos marchas y frenar a la vez.
El coche tiende a derrapar, para que esto no suceda, no dejes apretado el botón del acelerador, dale toques intermitentes y tu coche se agarrará al asfalto.
Debes utilizar esta técnica en cualquier situación en la que notes que el control del coche se te va de las manos.

4º PRUEBA CRONOMETRADA EN DEEP FOREST





Dodge Viper.
Límite: 1'24".
Aprovecha el buen agarre y la aceleración del Dodge Viper para apurar todo lo que puedas en las curvas. Esta prueba no es muy complicada, usa el truco de acelerar repetidamente (dando toques al botón) para controlar mejor el coche. Cuando llegues a una recta en la que cruzarás dos túneles, ten precaución a la salida del segundo túnel: viene una curva a la izquierda que no es muy cerrada, pero la velocidad con la que llegas es muy elevada. Pisa el freno y deja que la inercia de la frenada tuerza tu coche hacia la izquierda. Reduce una marcha si es necesario. Por lo demás, no deberías tener problemas.

5º PRUEBA CRONOMETRADA EN AUTUMN RING





TVR Griffith.
Límite: 1'24".
Entra en tercera a tope en la primera curva, antes de llegar frena y reduce a primera. Sal en segunda. A continuación vendrán una serie de zig-zags. Pásalos todos en segunda, picando el acelerador, hasta que llegues a una curva bastante cerrada.
Entra en tercera y reduce a primera. Al salir de la curva, sube de marchas hasta llegar a tercera. Pasarás un túnel y la curva que hay después no es muy cerrada, pero sí muy larga.
Acomódate dentro de la curva en segunda y acelera a toquecitos.
Mucha atención al zig-zag que viene después, está en una subida y te lo encuentras de golpe. Tendrás que reducir a primera y tener precaución de no salirte. Te quedan varias curvas normales hasta llegar a la meta final.

6º PRUEBA CRONOMETRADA EN TRIAL MOUNTAIN



Dodge Viper.
Límite: 1' 33".
Comparada con las dos anteriores, en esta prueba no deberías tener muchos problemas por varios motivos.
No presenta ninguna curva excesivamente complicada, en la mayor parte de ellas sólo se requiere reducir de marcha y hacer uso del contravolante.
La carretera está delimitada, por lo que, a no ser que vayas a una velocidad excesivamente alta ,no te descalificarán. Así no tendrás que tener tanto cuidado en no salirte de la calzada.
En otros circuitos, sacar el coche un centímetro de la pista significaría la descalificación directa.
El coche asignado para esta prueba, el Dodge Viper, se maneja con facilidad y responde a nuestras ordenes con rapidez y precisión.



7º PRUEBA CRONOMETRADA EN SS ROUTE 11

TVR Griffith.
Límite: 2' 14".
Este circuito nocturno tiene varias dificultades.
Cuenta con muchas curvas cerradas, y todas difíciles de trazar.
Además, la escasa visibilidad dificulta el cálculo de la proximidad de las curvas, lo que te obligará a jugar el circuito unas cuantas veces hasta que te aprendas a la perfección todas las curvas.
El mejor consejo que te podemos dar es que reduzcas y frenes bastante antes de llegar a las curvas, ya que entrar con una velocidad alta te daría inevitablemente problemas de derrape o descalificación directa.
Y es que el coche empleado para esta prueba tiende a derrapar.
Cuando esto ocurre (lo notarás por el humo que sale de las ruedas) se hará incontrolable.
Una manera de evitarlo es no dejar apretado el acelerador firmemente a la salida de las curvas, acelera con pulsaciones cortas y seguidas.





8° PRUEBA CRONOMETRADA EN GRAND VALLEY 2

Dodge Viper.
Límite: 1'59".

Y llegamos a la última prueba, aunque no la más difícil de todas. Si os fijáis bien, en algunos tramos las curvas están delimitadas y en otros no. La clave está en utilizar los bordes de las curvas delimitadas para chocarnos con ellos, así podremos entrar a velocidades más altas. Pero mucho cuidado; un exceso de velocidad en estos choques podría descalificarte automáticamente.Tienes que calcular a que velocidades te descalifican y a cuales no.

Por lo general tienes muchas más probabilidades de que te descalifiquen por un choque frontal que por uno lateral. Lo mejor es entrar con mucha velocidad y unos metros antes frenar fuertemente y reducir a primera, a la vez que torcemos para no chocar de frente.

Aunque la mayor parte de las curvas no tienen gran dificultad, ten mucho cuidado con dos curvas cerradas que hay casi al final del circuito, las reconocerás por la cantidad de arena que hay en sus bordes. Deberás reducir a primera y salir acelerando con firmeza.






CAMPEONATOS

1° GT. LEAGUE: SUNDAY CUP (3 CIRCUITOS)

Carné B.
Bonus Pole Position: 1.500.
Bonus 1ª posición: 3.000.
Bonus 1° campeonato: 15.000.
Coche Premio: Mazda Demio A-Spec.

El primer campeonato, y por tanto el más fácil. Recomendado para practicar y para ganar algún dinerillo. Un buen coche para empezar sería el Nissan Primera 2.0, con tracción delantera, un manejo decente y que puede ser modificado en bastantes aspectos. En cuanto al Mazda Demio que has obtenido como premio, véndelo en su concesionario original.





2° GT LEAGUE: CLUBMAN CUP (3 CIRCUITOS)

Carné A.
Bonus Pole Position: 2.500.
Bonus 1ª posición: 7.000.
Bonus 1° campeonato: 20.000.
Coche Premio: Chevrolet Camaro Z28 30 Th Aniversary.

Para este campeonato se requiere el carné A y alguna que otra modificación en tu coche para subir su velocidad máxima.
El Eclipse GT es una buena opción.
Como premio obtendrás el Chevrolet Camaro Z28 30 Th Aniversary, que se convierte en un coche excelente cuando consigas modificar todos sus valores a tope.



3° GT LEAGUE: GT CUP (4 CIRCUITOS)

Carné A.
Bonus Pole Position: 5.000.
Bonus 1ª posición: 10.000.
Bonus 1° campeonato: 25.000.
Coche Premio: Toyota Chaser LM Edition.





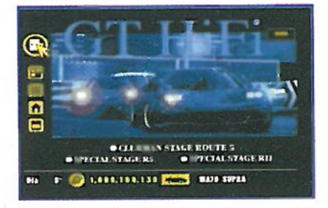
Para competir con garantías en esta prueba necesitarás un coche bastante rápido. Prueba a montarte en un Toyota Supra MA70 de segunda mano y modifícalo hasta conseguir un máximo rendimiento. Es el modelo que mas posibilidades tiene de alzarse con la victoria.
El Toyota Chaser LM (Edición Limitada) que recibirás como premio, te puede ser bastante útil en algún Acontecimiento Especial e incluso en la GT League World Cup.

4° GT LEAGUE: WORLD CUP (6 CIRCUITOS)

Carné A especial.
Bonus Pole Position: 10.000.
Bonus 1ª posición: 20.000.
Bonus 1° campeonato: 50.000.
Premio: Se abre un nuevo modo de juego llamado Sim Mode GT Hi-Fi (menú especial de carreras).
Lo encontrarás al final de los Acontecimientos Especiales.

De primeras, necesitarás tener el carné A Especial, algo que te costará bastante conseguir. Antes de entrar en esta competición tendrás que ganar bastantes veces las pruebas anteriores, así conseguirás dinero suficiente para modificar el coche que elijas. Prueba a jugar antes en los Acontecimientos Especiales ya que los coches que ganes, si los preparas a fondo, se pueden convertir en excelentes máquinas (EEUU vs Japón te da acceso a un potente Mitsubishi FTO LM Edition). No obtendrás ningún coche ganando esta prueba, pero se abrirá un nuevo modo de juego llamado GT Hi-Fi (tres pruebas cronometradas en alta resolución), y podrás contemplar la secuencia final de la GT League.





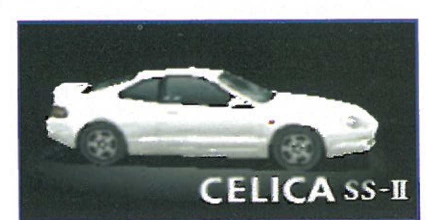
ACONTECIMIENTOS ESPECIALES

5° TRACCIÓN DELANTERA (3 CIRCUITOS)

Carné B.
Bonus Pole Position: 1.500.
Bonus 1ª posición: 5.000.
Bonus 1° campeonato: 10.000.
Coche Premio: Honda CR-X EF 8 SIR ó Toyota Celica SS-II.

En esta prueba sólo pueden competir coches con tracción delantera, por lo que las velocidades que se alcanzan no suelen ser muy altas.
Los premios en metálico que se obtienen tampoco son nada del otro mundo.
El mayor interés que tienen en general los Acontecimientos Especiales, son los coches que se obtienen como premio.
Os recomendamos utilizar el Mitsubishi Eclipse GT. Este modelo, especialmente preparado, se perfila como el mejor coche para esta prueba.





6° TRACCIÓN TRASERA (3 CIRCUITOS)

Carné B.
Bonus Pole Position: 1.500.
Bonus 1ª posición: 5.000.
Bonus 1° campeonato: 10.000.
Coche Premio: Nissan S13 Silvia Q`s 1800 cc ó Nissan SiL Eighty.

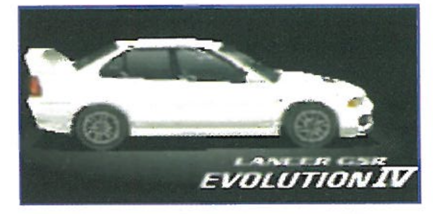
En este caso el coche que te dan como premio no es nada del otro mundo, y el dinero obtenido sigue siendo escaso. Cualquier coche con tracción trasera con alguna que otra modificación será suficiente para terminar con éxito esta prueba.





7° 4X4 (3 CIRCUITOS)

Carné B.
Bonus Pole Position: 1.500.
Bonus 1ª posición: 5.000.
Bonus 1° campeonato: 10.000.
Coche Premio: Mitsibishi Lancer Evolution IV GSR ó Subaru Alcyone SVX S4.

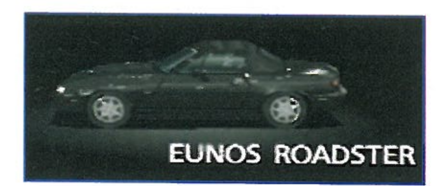


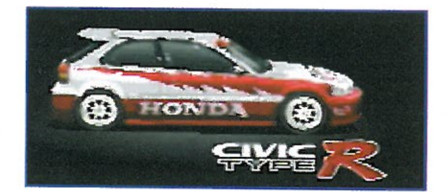


Tampoco deberías tener problemas para ganar esta prueba.
Un 4X4 medianamente preparado te hará ganar con facilidad a todos tus rivales.
Siempre que veas dos posibles coches como premio, lo normal es que te den el primero, en raras ocasiones podrás conseguir el otro.



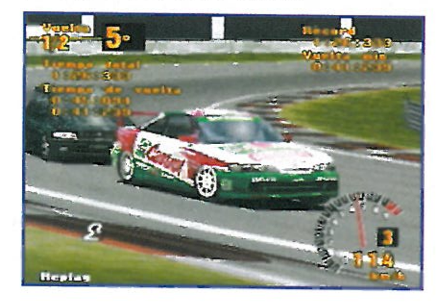
8º LIGEROS (3 CIRCUITOS)





Carné B.
Bonus Pole Position: 2.000.
Bonus 1ª posición: 5.000.
Bonus 1º campeonato: 10.000.
Coche Premio: Mazda Eunos Roadster ó Honda EK Civic Type-R.

En esta prueba pueden participar todos los coches ligeros. Los favoritos para ganar son el Acura Integra Type R y el Mazda Eunos Roadster (debidamente equipado).
También puedes probar con el Toyota Sprinter Trueno BZG, Mitsubishi FTO GPX, Honda Civic Sedan, Mazda Demio GL-X y el Honda Del Sol SI. Es una prueba divertida dada la rapidez por el poco peso de los coches.



9º EEUU VS JAPÓN (5 CIRCUITOS)

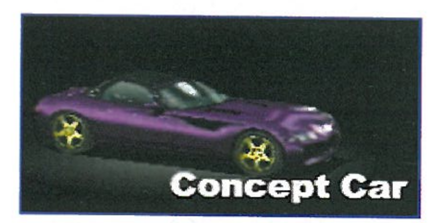
Carné A.
Bonus Pole Position: 3.000.
Bonus 1ª posición: 10.000.
Bonus 1º campeonato: 20.000.
Coche Premio: Dodge Viper GTS-R ó Mitsubishi FTO LM Edition.
Sólo para coches americanos y japoneses. Te enfrentarás a una prueba muy competitiva en donde la mezcla de buenos y atractivos coches pondrán a prueba tus reflejos. Los coches que puedes conseguir como premio son bastante atractivos, en especial el Mitsubishi FTO LM Edition. Necesitarás un coche bastante rápido para afrontar con garantías esta serie de 5 carreras.

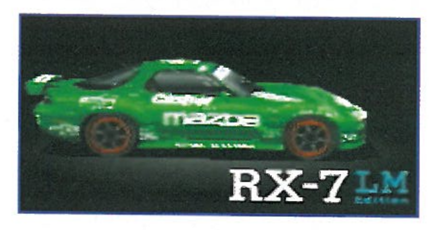




10º REINO UNIDO VS JAPÓN (5 CIRCUITOS)

Carné A.
Bonus Pole Position: 3.000.
Bonus 1ª posición: 10.000.
Bonus 1º campeonato: 20.000.
Coche Premio: Mazda RX-7 A Spec LM Edition ó Dodge Concept Car.





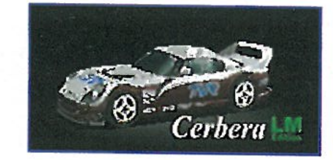
Podrás participar con cualquier coche ingles o japonés.
Atención: Aquí puedes conseguir el Dodge Concept Car, pero intentarlo te llevará más de un disgusto, puesto que esta es una prueba muy rápida, con mucha variedad de modelos competitivos. Con el Mitsubishi FTO LM Edition que has ganado en la prueba anterior no habrá rival que se te resista. Existen dos maneras de ganar el Concept Car: ganando esta prueba o acabar el carné B consiguiendo el oro en todas las pruebas.



11º REINO UNIDO VS EEU (5 CIRCUITOS)

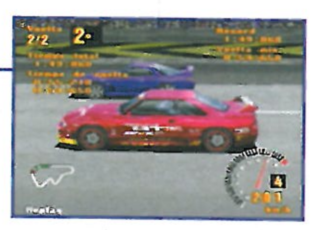
Carné A.
Bonus Pole Position: 3.000.
Bonus 1ª posición: 10.000.
Bonus 1º campeonato: 20.000.
Coche Premio: Honda Del Sol LM Edition ó Cerbera LM Edition.





Una prueba muy importante ya que puedes conseguir de premio uno de los coches más rápidos de todo el juego, el Cerbera LM Edition. Su equilibrio entre fuerza y peso ligero es asombroso.

12º SUPER VELOCIDAD (3 CIRCUITOS)



Carné A.
Bonus Pole Position: 5.000.
Bonus 1ª posición: 10.000.
Bonus 1º campeonato: 30.000.
Coche Premio: DBT Coupe.



Sin restricciones en el tipo de vehículo.
Una prueba en donde la velocidad es el principal elemento, necesita la conducción de los coches más veloces. Nuestros favoritos son: Mitsubishi GTO, Nissan Skyline, Toyota Supra RZ y el NSX Type s (todos modificados al máximo).

13º COCHE NORMAL (5 CIRCUITOS)

Carné A.
Bonus Pole Position: 10.000.
Bonus 1ª posición: 50.000.
Bonus 1º campeonato: 100.000.
Coche Premio: Subaru Impreza Sedan WRX-Sti Version III ó Toyota Supra RZ.

Aquí se dan cita los automóviles comerciales más rápidos del mundo. Corre con un Viper RT/10 o un TVR Cerbera para tener notables garantías de éxito. Esta prueba quizá sea la más aprovechable del juego, puesto que en ella podrás ganar suculentos premios, ya sea en metálico, o en coches. El Subaru que te dan de premio es el mejor coche con tracción a las cuatro ruedas de todo el juego.





14º COCHE DE POTENCIA





Carné A Especial.
Bonus Pole Position: 10.000.
Bonus 1ª posición: 50.000.
Bonus 1º campeonato: 100.000.
Coche Premio: Toyota AE86 Sprinter Trueno GT-APEX.

Aquí necesitarás tener el carné A Especial, y podrás correr con cualquier coche, exceptuando los modelos especiales de competición.
Afina bien la suspensión para que el coche no se te vaya en las curvas.
Los mejores coches para esta prueba son los GTO o el Viper más alto en su gama y todos, por supuesto, modificados al máximo.
Esta prueba posiblemente sea una de las más duras, sobre todo porque competiremos contra unos rivales temibles, que no nos dejarán descansar ni un segundo.

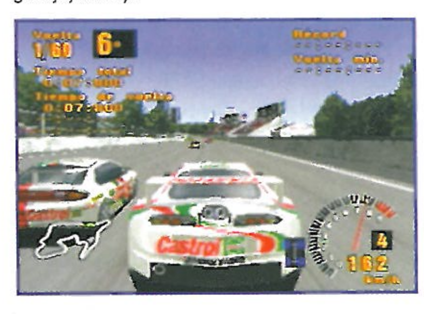
15º GRAND VALLEY

Circuito: Special Stage Route 11.
Carné A Especial.
Bonus Pole Position: 20.000.
Bonus 1º campeonato: 150.000.
Coche Premio: Nissan Silvia LM Edition.

Acomódate bien, y hazte con unas palomitas y algo de beber, porque te esperan alrededor de dos horas de carrera aproximadamente. Y es que son nada menos que 60 vueltas las que vas a tener que dar al circuito.

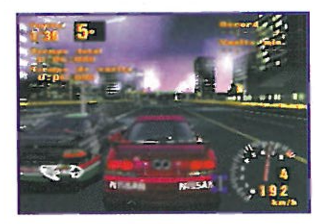


Vamos, que no te preocupes, tendrás tiempo de sobra para afinar cada vez más.
Esta prueba exige más constancia que otra cosa.
Si coges un coche excesivamente superior a los demás participantes, se te puede hacer muy monótona.
Recuerda que puedes elegir el modelo que más te guste (dentro de los que tengas en tu garaje, claro).



16º NOCTURNA I

Circuito: Special Stage Route 11 II.
Carné A Especial.





Bonus Pole Position: 20.000.
Bonus 1º campeonato: 150.000.
Coche Premio: Nissan Nismo LM Edition.

Penúltima prueba en la que tendrás que dar 30 vueltas a un circuito nocturno y con muchas curvas.
Elige un coche potente, manejable y modifica su suspensión para que no se levante en las curvas (a estas alturas te sobrarán coches con prestaciones espectaculares).

17º NOCTURNA II

Circuito: Grand Valley SpeedWay.
Carné A Especial.
Bonus Pole Position: 20.000.
Bonus 1º campeonato: 150.000.
Coche Premio: Toyota Castrol Supra GT.

Última carrera en la que te podrás hacer con un Toyota Castrol Supra GT. Dado el premio que puedes obtener y el hecho de ser la última prueba, te entrarán seguramente muchas ganas de acabar la competición.



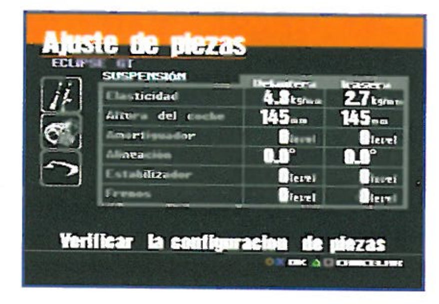


Ánimo, otras 30 vueltas tienen la culpa. Aunque se supone que no tiene restricciones en el tipo de vehículo, no podrás utilizar ningún coche de competición.

TRUCOS Y CONSEJOS

CONFIGURACIÓN DE LOS COCHES

Este es uno de los factores más importantes de *Gran Turismo*.
Una buena configuración de tus coches es la clave para conseguir el mejor rendimiento de cada uno.
El manual de instrucciones de *Gran Turismo* es uno de los más completos con diferencia que hemos visto en este sentido; en él te viene perfectamente explicado todo lo referente a la configuración de los coches, por lo que no nos ha parecido necesario explicarte nada en esta guía.
Lo que si te podemos aconsejar, y es algo muy importante, es que busques un equilibrio entre todas las modificaciones que realices en los coches, es decir, que vayas modificando todas sus características conjuntamente.
Utiliza esta guía conjuntamente con el manual y todo te será mucho más fácil.



GT ALTA RESOLUCIÓN, VÍDEO DE FINALIZACIÓN, CIRCUITOS EXTRA Y COCHES

Para conseguir los bonus ocultos en el modo arcade, que incluyen los cuatro circuitos (Autumn Ring, Deep Forest, SSR5 y Grand Valley SpeedWay), los coches de Toyota, Subaru, Dodge y Tvr, la escena final y el modo Hi-Res GT Mode (vueltas cronometradas en alta resolución), sólo tienes que correr una vuelta con cada tipo de coche (a, b y c) en los tres modos de dificultad.



VISIONAR TODAS LAS PRUEBAS DE LAS LICENCIAS

En el menú principal, entra en el Teatro de Replay, después entra en Demostración y allí encontrarás las repeticiones de las pruebas de los tres carnés.
Te serán de gran utilidad pues verás en riguroso directo la manera exacta de pasarte las pruebas de los tres carnés.
Sin duda, te ayudará para intentar conseguir el oro en todas las pruebas.



DINERO FÁCIL

La manera más fácil de hacerte con mucho dinero en el juego es correr en alguna de las carreras nocturnas (Nocturna I y II).
Sumas nada menos que 20.000 puntos sólo por clasificarte, algo que conseguirás fácilmente con el GTO Special Edition o con cualquier otro coche de gran potencia.
Además no perderás mucho tiempo en conseguirlo ya que sólo tendrás que dar una vuelta al circuito.

LOS MEJORES COCHES

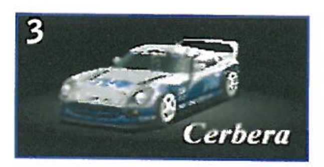
De los 172 coches (148 distintos) que alberga *Gran Turismo*, hemos hecho una selección de los que a nuestro juicio son los mejores en cada clase. Llegar a tener un garaje con todos estos modelos es toda una delicia. Aquí la tienes:

TRACCIÓN TRASERA

1. Dodge Viper RT/10
2. Dodge Viper GTS
3. TVR Cerbera
4. Toyota Supra RZ
5. Honda Acura NSX











TRACCIÓN DELANTERA



1. Mitsubishi Eclipse GT
2. Honda Civic
3. Mitsubishi FTO GP Versión R
4. Honda Acura Integra Type-R
5. Toyota Celica SS-II





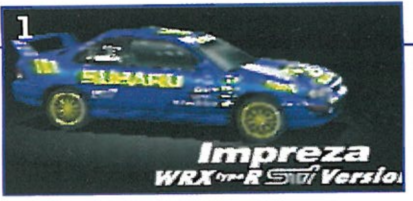


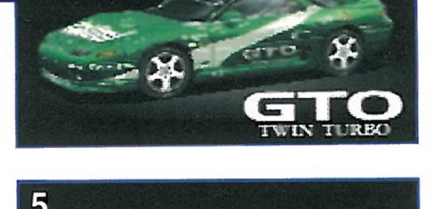




4X4

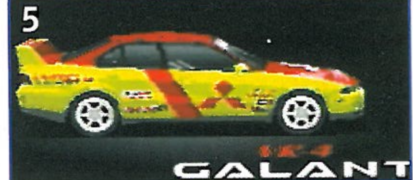
1. Subaru Impreza WRX-Sti Type-R
2. Mitsubishi GTO Twin Turbo
3. Nissan R33 Skyline GT-R
4. Toyota Celica GT-Four
5. Mitsubishi Galant VR-4











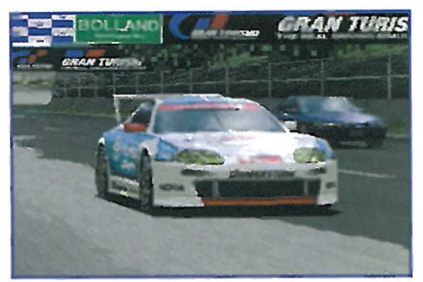
LOS MÁS RÁPIDOS

Algunos coches completamente equipados pueden llegar a coger velocidades impresionantes. Probablemente los más veloces sean:



Mitsubishi GTO Twin Turbo,

Nissan Skyline GTR



Toyota Supra RZ







SÓLO PARA EXPERTOS

Sólo si eres un auténtico experto en *Gran Turismo* conseguirás acceder a estos tres modelos.

Para conseguirlos tendrás que lograr... ¡la copa de oro en todas las pruebas de cada licencia!

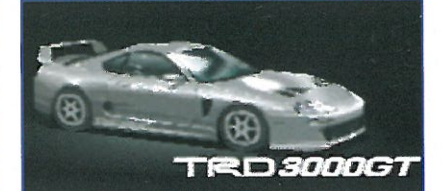


Licencia B: Concept Car

LICENCIA	LICENCIA B
Arrancar y frenar 1	[illegible]
Arrancar y frenar 2	[illegible]
Toma de curvas: básico 1	[illegible]
Toma de curvas: básico 2	[illegible]
Toma de curvas: básico 3	[illegible]
Trazado virado: básico 1	[illegible]
Trazado virado: básico 2	[illegible]
Examen para Licencia Clase-B	[illegible]
Tiempo total	[illegible]

Examen para adquirir una Licencia Clase-B

Día 6° 1,000,437,000 ECLIPSE



Licencia A: TRD 3000 GT

LICENCIA	LICENCIA A
Toma de curvas: práctico 1	[illegible]
Toma de curvas: práctico 2	[illegible]
Toma de curvas: práctico 3	[illegible]
Conducción en trazado virado 1	[illegible]
Conducción en trazado virado 2	[illegible]
Conducción en trazado virado 3	[illegible]
Técnicas especiales	[illegible]
Examen para Licencia Clase-A	[illegible]
Tiempo total	[illegible]

Examen para adquirir una Licencia Clase-A

Día 6° 1,000,437,000 ECLIPSE



Licencia AI: Nismo 400R

LICENCIA	LICENCIA A INTERNACIONAL	
High Speed Ring	Prueba cronometrada	[illegible]
SS Route 5	Prueba cronometrada	[illegible]
Grand Valley	Prueba cronometrada	[illegible]
Deep Forest	Prueba cronometrada	[illegible]
Autumn Ring	Prueba cronometrada	[illegible]
Trial Mountain	Prueba cronometrada	[illegible]
SS Route 11	Prueba cronometrada	[illegible]
Examen Internacional Licencia Clase-A		[illegible]
Tiempo Gran Turismo		[illegible]

Examen para adquirir una Licencia Internacional Clase-A

Día 6° 1,000,437,000 ECLIPSE

Tekken 3



Todos los expertos coinciden en admitir que *Tekken 3* es el mejor juego de lucha de todos los tiempos. Ya no es sólo que cuente con una calidad gráfica excepcional, o que incluya sorprendentes modos de juego o más de veinte personajes. Además de todo esto, *Tekken 3* ofrece una jugabilidad impresionante donde se combinan ataques sencillos con larguísimos combos y técnicas de defensa. Una enorme lista de movimientos que es imprescindible conocer para sacarle todo el partido. Pues aquí la tenéis.



CONVENCIONES

La complejidad de *Tekken 3*, y por lo tanto de esta guía, nos ha "obligado" a utilizar un sistema de símbolos y abreviaturas que al principio puede ser difícil de asimilar.
Cuanto más utilices esta guía, más fácil te resultará entenderla.
Aquí puedes ver el listado completo de las abreviaturas y símbolos que encontrarás a lo largo de las siguientes páginas:

DIRECCIONES.

⇨ : Pulsa adelante.
⇦ : Pulsa atrás.
⇧ : Pulsa arriba.
⇩ : Pulsa abajo.

➡ : Presiona adelante.
⬅ : Presiona atrás.
⬆ : Presiona arriba.
⬇ : Presiona abajo.

⇘ : Pulsa la diagonal abajo-adelante.
⇙ : Pulsa abajo-atrás.
⇗ : Pulsa arriba-adelante.
⇖ : Pulsa arriba-atrás.

↘ : Presiona abajo-adelante.
↙ : Presiona abajo-atrás.
↗ : Presiona arriba-adelante.
↖ : Presiona arriba-atrás.

SECUENCIAS.

Estas combinaciones de movimientos deben ser ejecutadas de forma seguida, sin parar, comenzando siempre desde la primera e introduciendo las demás acto seguido de forma que todas juntas crean una secuencia. Estas son las secuencias más habituales en *Tekken 3*:

⇩, ⇘, ⇨.
⇩, ⇙, ⇦.
⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨.
⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦.

BOTONES.

Puño Izquierdo: ■.
Puño Derecho: ▲.
Patada Izquierda: ✖.
Patada Derecha: ●.

COMENTARIOS POSTERIORES A LOS ATAQUES.

Estas abreviaturas se refieren a los efectos que causan nuestros ataques sobre el rival, siempre y cuando cumplan unos requisitos. En esta guía siempre aparecen al final del movimiento y, a grandes rasgos, estos son los efectos que pueden indicar:

VO: Si el golpe no es bloqueado, deja al oponente de espaldas.
DL: Si el ataque no es bloqueado correctamente, el rival se desplazará lateralmente.
DP: Este movimiento también daña a nuestro personaje.
DE: Si no es bloqueado, este ataque dañará al oponente en el estómago.
CR: Si no es bloqueado, el oponente caerá sobre una de sus rodillas. Y si se protege, le romperemos la guardia (**RG**).
RG: Con los ataques que tengan esta abreviatura romperemos brevemente la guardia del rival.
PA: El oponente queda paralizado.
TB: El rival retrocederá tambaleándose.
DT: Si el oponente se ha protegido correctamente, desplazaremos lateralmente su torso.
NC: Este golpe sólo funcionará si es un Counter.

POSICIONES EN EL SUELO.

Cuando nuestro luchador cae al suelo, puede quedar colocado de distintas formas. Dependiendo de estas posiciones, podrá ejecutar unos u otros movimientos.
Estas son las cuatro posturas posibles:

TAL: Tumbado, boca arriba, con los pies lejos del oponente.
TSL: Tumbado, boca abajo, con los pies lejos del oponente.
TSC: Tumbado, boca abajo, con los pies cerca del oponente.
KO: tumbado, boca arriba, con los pies cerca del rival.

OTRAS, POSTURAS, POSICIONES Y SÍMBOLOS.

Algunos movimientos pueden requerir que nuestro luchador adopte una posición concreta antes de ejecutar el golpe. Estas son las expresiones:

PL: Paso lateral. Pulsando arriba (⇧) o abajo (⇩) una vez, nuestro personaje dará un paso lateral, es decir, se desplazará hacia dentro o hacia fuera del escenario.
N: Posición neutral, sin pulsar ninguna dirección. Algunos ataques requieren pasar de una posición concreta a una neutral.
(ML): Mientras se levanta. Esta posición implica que el personaje debe estar completamente agachado para después ponerse en posición neutral, es decir, dejar de presionar abajo y pasar a la posición neutral (⬇,**N**).

(MA): Mientras te agachas. Esto quiere decir que se debe ejecutar el movimiento antes de que el personaje se haya agachado completamente.
(TA): Totalmente agachado, es decir, presionar abajo (⬇).
Cuando el personaje haya terminado de agacharse, estará en esta posición.
ES: De espaldas al rival. Nuestro personaje está dando la espalda al oponente.
+: Los botones y direcciones que aparecen a ambos lados del signo + deben ejecutarse al mismo tiempo. Por ejemplo, ⇨ + ● significa que adelante (⇨) y ● deben pulsarse al mismo tiempo.
~: Los botones que aparecen a ambos lados del símbolo ~ deben pulsarse inmediatamente después.
Si encontramos la expresión: ✖ ~ ● , significa que primero debemos pulsar ✖ y muy rápidamente ●.
_: Cuando un ataque presenta este símbolo, significa que sólo puedes ejecutar uno de los dos comandos que aparecen a ambos lados.
c: Debes golpear en un Counter para que el golpe tenga efecto.
#: Indica que debes hacer una breve pausa antes de introducir el siguiente comando. Es decir, dejar pasar un momento.
ALL: Significa que debes pulsar los cuatro botones a la vez, es decir, ■ +▲ +✖ +●.
<CIO>: El movimiento o llave sólo puede ejecutarse sobre el costado izquierdo del oponente. Para situarte en este costado, utiliza los pasos laterales.
<CDO>: El movimiento o llave sólo puede ejecutarse sobre el costado derecho del oponente. Para situarte en este costado utiliza los pasos laterales.

TÉCNICAS DE ATAQUE Y DEFENSA

DEFENSA.

Para que el luchador se proteja de un ataque alto tan sólo debes pulsar atrás (⬅), mientras que para defenderte de un ataque bajo o de la inmensa mayoría de las llaves debes pulsar en el pad la diagonal abajo atrás (⬋).

DESPLAZARSE.

En *Tekken 3* existen cuatro formas básicas de moverse. La primera es andar, que básicamente consiste en presionar atrás (⬅) o adelante (➡). Más útil resulta dar un pequeño salto hacia atrás o hacia adelante, que nos permitirá sorprender al oponente con un acercamiento (⇨,⇨) o alejamiento (⇦,⇦) mucho más rápido.
En otras ocasiones tendremos que correr (⇨,⇨,⇨), muy efectivo para pisar al oponente que está tumbado en el suelo.
La última, y no menos útil, forma de desplazarse es el paso lateral (⇩ ó ⇧), que nos permitirá salir del campo de ataque del rival.

RECUPERAR LA VERTICALIDAD.

Cuando tu luchador caiga al suelo, puede levantarse de varias formas, dependiendo de si tiene los pies cerca o lejos del rival. Estas son las posibles formas de levantarse:
Pulsar cualquier botón justo cuando caes al suelo: Voltereta rápida.
⇦: Voltereta hacia atrás.
⇨: Voltereta hacia adelante.
■ : Voltereta hacia dentro del escenario.
⇩ +■ : Voltereta hacia fuera del escenario.
✖ : Se levanta haciendo un barrido.
● : Ejecuta una patada media.
⇩ +● : Realiza una patada baja.
⇦ _⇨ , ➡ + ■ + ▲ : Voltereta atrás_adelante y se tira en plancha.
⇦ ,⬅ + ✖ +● : Palmada hacia adelante.
Cabe destacar que algunos de estos movimientos se pueden combinar.

LLAVES.

Para ser ejecutadas, es necesario que el luchador se encuentre muy cerca del oponente. Todos los personajes tienen 5 llaves básicas, y algunas especiales.
Supercarga: Pulsando al mismo tiempo los cuatro botones de ataque (■ +▲ +✖ +●), el luchador acumulará energía alrededor de sus manos, de forma que, si encajamos el primer ataque, tendrá los efectos de un Counter (explicado más adelante).
Imparables: Los imparables son unas técnicas que, como su propio nombre indica, no se pueden bloquear.
Aunque quitan mucha energía, su ejecución resulta muy lenta y previsible, algo que el oponente aprovechará para contraatacar.
Combos: Son una cadena de ataques enlazados, es decir, una sucesión de ataques que de una u otra forma se conectan formando una secuencia. Normalmente, los primeros golpes del Combo son los que más energía quitan.
Counters: Es un término un poco complejo y difícil de comprender, sobre todo si no eres un fanático de los juegos de lucha. Se produce un Counter cuando golpeamos al rival en el momento en que está ejecutando un golpe o acaba de hacerlo. Si lo haces antes o después no será un Counter. Para saber si el golpe ha sido un Counter fíjate en el aura amarilla del golpe o en los cambios de cámara.
Hay tres tipos de Counter, dependiendo de:

- Si golpeamos al rival justo cuando ha terminado de ejecutar el ataque: Counter menor.
- Si golpeamos al rival antes de que su ataque nos golpee: Counter principal.
- si golpeamos al rival cuando está en salto: Counter aéreo.

Cada uno de ellos resta cantidades de energía distintas, pero para que te hagas una idea, el más potente de todos ellos es el Counter principal. Si consigues encajar uno de estos Counters con un ataque Imparable, probablemente derrotarás al enemigo de un sólo golpe.
Multiparts : tal y como sucede con los ataques sencillos en los Combos, los Multiparts son una secuencia de llaves encadenadas, es decir, son como un Combo de llaves y presas. El Multipart es una de las técnicas de ataque más difíciles de ejecutar, y requieren mucha práctica para llegar a dominarlo. No todos los personajes disponen de esta técnica, pero los que mejor la explotan son King, Nina y Anna.



ESCAPES.

Cuando un luchador cae presa de una llave, puede escapar si pulsa los botones correctos.
En *Tekken 3* es posible escaparse de casi todas las llaves, siempre y cuando sepas los botones que hay que pulsar. Escapar suele ser tan sencillo como pulsar los mismos botones que nuestro rival ha pulsado para cogernos. Así de simple.

REVERSALS Y PARADAS.

Estas dos técnicas nos permiten utilizar la potencia de ataque del rival en su contra.
Con el Reversal, el luchador cogerá la extremidad con la que ataca nuestro oponente y ejecutará sobre ella una llave. Requiere cierta agilidad y reflejos para pulsar los botones en el momento adecuado, puesto que casi todos los ataques de altura media y alta son susceptibles de caer en esta técnica.
Por otra parte, las Paradas sirven para desviar un ataque del rival. Cuando el ataque sea desviado, el rival quedará desprotegido durante unos breves instantes.
A diferencia de los Reversal, hay Paradas para ataques bajos, siendo estos los que más desprotegidos dejan al rival.

CHICKENS

Aunque suena a juego de palabras, los Chickens son los Reversals de los Reversals, es decir, la única forma de contrarrestar un Reversal.
Para ello es necesario que uno de nuestros ataques caiga en un Reversal del oponente, momento en que nuestro luchador podrá ejecutar un Chicken para escapar del Reversal.
Los Chickens se ejecutan teniendo en cuenta la extremidad con la que hemos atacado. Así, por ejemplo, si atacas con la patada o el puño izquierdo y tu oponente realiza un Reversal sobre tu ataque, el Chicken se ejecuta pulsando ⇨ + ■ + ✖.
Si por el contrario, atacas con la patada o puño izquierdo, el Chicken se ejecuta pulsando ⇨ + ▲ + ●.
Es posible ejecutar el Chicken antes de que nuestro ataque caiga en el Reversal, es decir, inmediatamente después de ejecutar el ataque.
En *Tekken 3*, el único personaje al que no le afectan los Chickens es King.

LOS PERSONAJES

NINA

LLAVES Y PRESAS

- Arm Turn: ■ + ✖
- Lifting Toss: ▲ + ●
- Neck Throw: ⬀ + ■ + ▲
- Embracing Elbow: ⇩, ⇩ + ■ **N**

LLAVES LATERALES

- Rolling Lock: [■ + ✖ o ▲ + ●] **<CIO>**
- Swinging Toss: [■ + ✖ o ▲ + ●] **<CDO>**

LLAVE POR LA ESPALDA

- Triple Break: [■ + ✖ o ▲ + ●]

GOLPES

- Bermuda Triangle: ■, ▲, ●
- Jail Crusher: ■, ▲, ⇩ + ✖, ●
- Jail Crusher-Uppercut: ■, ▲, ⇩ + ✖, ▲
- Biting Snake: ■, ▲, ■, ●
- Double Explosion 1: ■, ▲, ⇨ + ■ + ▲
- Double Explosion 2: ■, ▲, ■, ▲, ⇨+ ■ + ▲
- PK Combo: ▲, ✖
- PDK Uppercut Combo: ▲, ⇩ + ✖, ▲
- PDK Roundhouse Combo: ▲, ⇩ + ✖, ●
- Cross-Roundhouse: ▲, ●
- Spike Combo-Uppercut: ✖, ✖, ▲
- Spike Combo-Right HK: ✖, ✖, ●
- Spike Combo-Right LK: ✖, ✖, ⇩ + ●
- Left-Right HK: ✖, ●
- Blonde Attack-Uppercut: ●, ✖, ▲
- Blonde Attack-Right HK: ✖, ✖, ●
- Blonde Attack-Right LK : ●, ✖, ⇩ + ●
- Low Jab-Rising Kick : ⇩ + ■, **N** + ●
- Toe Kick: [⇩ +_**TA**] ▲, ●
- Left LK-Right HK: [⇩ +_**TA**] ✖, **N** + ●
- Left LK-Right LK: [⇩ +_**TA**]✖, ⇩ + ●
- Right LK-Backhand Chop: [⇩ +_**TA**] ●, ■ (Nota 1)
- Blonde Bomb: [⇨_**ML**] + ■ + ▲
- Power Blonde Bomb: ⇨, ⇨ + ■ + ▲
- Bad Habit: [⇨,⇨_⇩,⬂,⇨]+ ✖ **DE <en counter>**
- Forward Flip Kick: [⇨,⇨_⇩ ⬂ ⇨] + ● **DP** (si falla)
- Assassin Dagger: ⇨, ⇨ + ■ **DL**
- Panther Claw: ⇨, ⇨ + ▲
- Shut Up: ⇦, ⬃, ⇩, ⬊ + ▲
- Creeping Snake (Nota 1): ⇩ + ✖, ▲, ■, ●
- Creeping Snake-Upper: ⇩ + ✖, ▲, ⇩ + ✖, ▲
- Creeping Snake-L HK: ⇩ + ✖, ▲, ✖
- Creeping Snake-L LK: ⇩ + ✖, ▲, ⇩ + ✖
- Creeping Snake-R HK: ⇩ + ✖, ▲, ●
- Assault Bomb: ⇩ + ✖, ■, ▲, ⇨+ ■ + ▲
- Flash Kick-Left LK: ⇩ + ✖, ✖, ✖, ✖
- Flash Kick-Right HK: ⇩ + ✖, ✖, ✖, ●
- Flash Kick-Blonde Bomb: ⇩ + ✖, ✖, ✖, ■, ▲, ⇨+ ■ + ▲
- Left Mid-Right HK: ⇩ + ✖, ●
- Left B-hand Body Blow: ⇦+ ■
- Single Slap: ⇦+ ▲
- Double Slap: ⇦+ ▲, ▲
- Helping Hand: ⬃+ ■
- Right B-hand Body Blow: ⬃+ ▲ **DE**
- Slicer: ⬃+ ● **TSC**
- Geyser Cannon Combo: ⬃ + ●, ✖
- Divine Cannon: ⇩, ⬋ + ✖
- Modified Divine Cannon: ⬃+ ✖ + ●
- Nicolella: ⬀ + ✖
- Can Opener: ⬀ + ●, ✖, ●
- Hopping LK-Uppercut: ⬀, **N**, ⇩ + ✖, ▲
- Hopping LK-Side Kick: ⬀, **N**, ⇩ + ✖, ✖
- Hopping LK-Right HK: ⬀, **N**, ⇩ + ✖, ●
- Ground Sweep: **TA**, ⇩ +●
- Running Jump Kick (Nota 2): ⇨,⇨,⇨ + ✖
- Heel Stomp: ⇩ + ✖ + ●
- Snakeshot: **PL** + ■
- Liftshot: **PL** + ▲
- Low Whip: **PL** + ●
- Spiral Explosion: **PL** + ■ + ▲
- High/Mid Reversal: ⇦+ [■ + ✖_▲ + ●]
- Low Parry; [⇩_⬃] + [■ + ✖_▲ + ●]

Nota 1: Pulsa ⬆ o ⬇ durante el primer golpe para dar un paso lateral.

Nota 2: En un golpe de Counter se convierte en Bonecutter.

LOS MEJORES JUGGLES

⬃+ ●, ✖, #, ⇩ + ✖, ✖, ✖, ■, ▲, ⇨ + ■ + ▲

COMBOS DE 10 GOLPES

- ■_⇩ +■,▲,■,▲,✖,✖,■,▲,■,●
- ■_⇩ +■,▲,■,▲,✖,✖,■,▲,●,✖
- ■_⇩ +■,▲,■,▲,●,✖,●,▲,●,✖

IMPARABLES

Evil Mist:
⇦ ⬃ ⇩ ⬂ ⇨, ⬋+ ▲ + ✖ **TB**
1) Hunting Swan: ⬃+ ■ +▲ **PA**
2) Swan Cancel: ⇧, ⇧



MULTIPARTS

Multipart 1

Falling Elbow: ▲ + ●, ■, ▲, ■ → Arm Snap: ▲ , ■ , ✖

Multipart 2

Bone Cutter: ⇨,⇨, ➜ +✖ CH
- → Leg Cross Hold: ✖, ■, ●, ▲ + ●
- → Tendon Lock: ■, ✖, ▲+●, ✖+●, ■+▲N

Multipart 3

Palm Grab: ⇩ ⇘ ⇨ + ■ + ▲
- → Arm Bar: ✖, ●, ✖, ■ + ▲
- → Single Arm Snap: ■, ✖, ▲ ,■
  - → Double Arm Snap: ✖ ,■,●,■+▲,■+▲
  - → Failing Arm Snap: ▲, ■, ✖, ●, ■ +▲
- → Double Attack: ▲, ✖, ●, ▲, ▲
  - → Neck Crusher: ■, ✖ +●, ■, ▲, ■ +▲
  - → G-Tech Stretch: ■,▲,●,✖,■+▲+✖

Multipart 4

Betrayer: ⇩ ⇙ ⇦ + ■ + ●
- → Single Arm Snap: ■ ,✖ ,▲ ,■
  - → Double Arm Snap: ✖,■,●,■+▲,■+▲
  - → Failling Arm Snap: ▲,■,✖,●, ■+▲
- → Optopus Grab: ▲,■,■+▲,■+▲+✖
  - → Neck Cruser: ■,✖+●,■,▲,■+▲
  - → G-Tech Strech: ■,▲,●,✖,■+▲+✖

Multipart 5

Crab Claw: ⇩ ⇘ ⇨ + ✖ + ●
- → Arm Bar: ✖ +● ,✖ ,● ,■ +▲ → Leg Cross Hold: ✖, ■, ●, ▲+●
- → Heel Hold: ✖ +● ,● ,▲ ,■ +▲ → Tendon Lock: ■,✖,▲+●,✖+●,■+▲

LEI WULONG

CONVENCIONES ESPECIALES

PSR: Postura de la Serpiente, Desde ella puedes acceder a las siguientes pulsando (⇩ o ⇧):
PTG: Postura del Tigre.
PPT: Postura de la Pantera.
PDG: Postura del Dragón.
PGR: Postura de la Grulla.
PBO: Postura del Borracho.
PFX: Postura del Fénix.
PLI: Paso Lateral a la Izquierda.
PLD: Paso Lateral a la Derecha.

LLAVES Y PRESAS

- Chest Press: ■ + ✖
- Neck Snap: ▲ + ●
- Tai Trip: ⇨,⇨+ ■ + ▲
- Dragon Elbow Drop: ⇗ + ■ + ▲ **TSL N**

LLAVES LATERALES

- Sailboat Stretch: [■+✖ or ▲+●] **<CIO>**
- Closing Fan: [■+✖ or ▲+●] **<CDO>**

LLAVE POR LA ESPALDA

- Booby Trap: [■+✖ o ▲+●]

GOLPES

- Hook Punch: ■ + ▲ **ES**
- Hook-Spin Back Blow: ■ + ▲, ■ **ES**
- Spiral Upper: ■ + ▲, ▲
- High-Low Kick: ✖, ✖ **ES**
- Tornado Kick: ✖ ~ ● **ES RG**
- Durante Tornado Kick: **KO** ⇩ **KO**
- Triple Tornado Kick: ✖ ~ ●, ➚ **ES**
- Durante Triple Tornado Kick: **KO** ⇩ **KO**
- Rolling Kick: ● ~ ● **KO**
- Rolling Kicks: ● ~ ●, ✖ **KO**
- Lift Up Cannon: ● ~ ●, ✖, ✖ **TSC**
- Clean Sweep: ● ~ ✖ **TSC**
- Postura de la Serpiente: **PL+** ■+ ●_▲+✖ **PSR**
- Sidestep into TK: ➜ + ✖ ~ ● **ES RG**
- Durante Sidestep into TK: **KO** ⇩ **KO**
- Sidestep into TTK: ➜ + ✖ ~ ●, ➚ **ES**
- Durante Sidestep into TTK: **KO** ⇩ **KO**
- Razor Rush: **PSR**⇨, **N** + ■ [⇧_⇩] [**PSR**]
- Razor Rush: **PDG**⇨, **N** + ■, ▲ [⇧_⇩] [**PDG**]
- Razor Rush: **PPT**⇨, **N** + ■, ▲, ■ [⇧_⇩] [**PPT**]
- Razor Rush: **PTG**⇨, **N** + ■, ▲, ■, ▲ [⇧_⇩] [**PTG**]
- Razor Rush-Low: ⇨, **N** + ■, ▲, ■, ▲, ✖
- Razor Rush: **PGR** ⇨, **N** + ■, ▲, ■, ▲, ●[⇧_⇩] [**PGR**]
- Defence Breaker: ⇨, **N** + ▲, ■, ▲, ■ **RG**
- One-Two Kick Low: ⇨, N + ✖ , ⇩ + ●
- One-Two Kick: ⇨, **N** + ✖, ●



• Rush Combo & Mid Kick:
⇨, N + ●, ■, ▲, ✖, ●
• Rush Combo & Low Kick:
⇨, N + ●, ■, ▲, ✖, ⇩ + ●
• Beating Low Kick:
⇨+●, ▲, ■, ▲, ✖
• Beating Middle Kick:
⇨ + ●, ▲, ■, ▲,● [⇧_⇩][**PGR**]
• Jumping Kick: ⇨,⇨,⇨+✖ **RG**
• Elbow Drop: [⬀ _ ⬂]+▲ **TAL**
• Reverse Falling Tree:
ES [⬀ _ ⬂] +▲ **TAL**
• Cannonball: ⇦ + ■ + ▲
• Postura del Fénix:
⇦ + ■ + ● **PFX**
• Turn Around: ⇦ + ✖ + ● **ES**
• Rave Spin: ⬀ + ●, ● (Nota 1)
• Sidewind: ⇩ + ■ + ▲ **TSL**
• Play Dead: ⇩ + ✖ + ● **TAL**
• Spinning Back Blow: **ES** ■ **ES**
• Low Back Spin:
ES [⇩ +_TA] ■ **ES**
• Reverse Uppercut: **ES** ▲
• Back Flip Flop:
ES ✖+●, ✖ + ●, ✖ + ● **ES**
• Reverse Double Slicer:
ES [⇩ +_TA] ●, ● (Nota 1)
• Postura del Borracho:
⇨ + ✖ + ● **PBO**
• Drunk H/M Punch Parry:
⇨ + ✖ + ●
• Low Parry:
[⇩ _ ⬀] + [■+
✖_▲+●]



MOVIMIENTOS TUMBADO BOCARRIBA CON LOS PIES LEJOS DEL RIVAL (TAL)
• Stand Up: ⇧
• Lei On Stomach: ⬇ + ■ **KO**
• Rave Spin: ✖, ●
• Spring Kick: ✖ + ●

MOVIMIENTOS TUMBADO BOCABAJO CON LOS PIES LEJOS DEL RIVAL (TSL)
• Stand Up: ⇧
• Lei On Back: ■ **TAL**
• Sliding Kick: ● ~ ✖

MOVIMIENTOS TUMBADO BOCABAJO CON LOS PIES CERCA DEL RIVAL (TSC)
• Stand Up: ⇧
• Lei On Back: ■ **KO**
1) Laying Slide: ✖~● **TAL**
2) Rave Spin (desde 1): ●
• Go To Sleep: ● ~ ✖ **TSC**

MOVIMIENTOS TUMBADO BOCARRIBA CON LOS PIES CERCA DEL RIVAL (KO)
• Stand Up: ⇧
• Lei On Stomach: ⬇ + ■ **TSC**
• Hop Up: ✖ + ●

GOLPES DE LA POSTURA DE LA SERPIENTE (PSR) <SOBRE UNA PIERNA, LAS MANOS A LA ALTURA DE LA CARA>
• Spin To Grab: ■+✖ (más datos en la sección Multipart).
• Rushing Snake:
■, ■, ■, ■, ■, ■ [➡][**PSR**]
• Snake Fang: ▲ **DE**
• Snakebite:
▲,▲,▲ **DE** (Nota 4)
• Rattlesnake: ✖ **TSC**
• Low Kick: ● **PSR**
Dragon Stance: **PLI PDG**
• Panther Stance:**PLD PPT**

GOLPES DE LA POSTURA DEL DRAGON (PDG)
• Spin To Grab:
■ (más datos en la sección Multipart).

• Dragon Roar:
▲[➡] **GS** [**PTG**]
• Dragon Spark:
■+▲[➡] [**PTG**]
• Dragon Blast: ✖
• Rush Combo: ●, ■, ▲, ✖, ●
• Rush Combo & Low Kick:
●, ■, ▲, ✖, ⇩ +●
• Tiger Stance: **PLI PTG**
• Snake Stance: **PLD PSR**

GOLPES DE LA POSTURA DEL TIGRE (TGS) <MANOS EN FRENTE CON LAS PALMAS HACIA DELANTE>
• Tiger Strike: ■ **RG**
• Tiger Claw: ▲ **CR**
• Tiger Kick: ✖
• Razor Rush-PSR:
✖,■[⇧ _ ⇩] [**PSR**]
• Razor Rush-PDG:
✖, ■, ▲ [⇧ _ ⇩] [**PDG**]
• Razor Rush-PPT:
✖, ■, ▲, ■ [⇧ _ ⇩] [**PPT**]
• Razor Rush-PTG:
✖, ■, ▲, ■, ▲ [⇧ _ ⇩]
[**PTG**]
• Razor Rush-PGR:
✖, ■, ▲, ■, ▲, ● [⇧ _ ⇩]
[**PGR**]
• Tiger Kick-Razor Low:
✖, ■, ▲, ■, ▲, ✖
• Tiger Tail: ●
• High/Mid Parry: ➡
• Snake Stance:
PLI PSR
• Dragon Stance:
PLD PDG

GOLPES DE LA POSTURA DE LA PANTERA (PNS) <AGACHADO, CON LAS MANOS EN MOVIMIENTO)
• Panther Scratch: ■, ▲
• Panther Paw: ▲ (Nota 2)
• Panther Tail: ✖ (Nota 3)
• Beating Low Kick:
●, ▲, ■, ▲, ✖
• Beating Middle Kick:
●, ▲, ■, ▲, ● [⇧_⇩] [**PGR**]
• Low Parry: ➡
• Snake Stance: **PLI PSR**
• Crane Stance: **PLD PGR**

GOLPES DE LA POSTURA DE LA GRULLA (PGR) <MANOS EN ALTO, COMO KARATE KID>
• Crane's Bill: ■ **RG**
• Wing Of Crane: ▲ **VO ES**
• Crane Dance: ✖,●,▲,✖
• Crane Kick: ●

GOLPES DE LA POSTURA DEL BORRACHO (PBO) <LEI SE TAMBALEA>
• Drunken Lunge: ■
• Staggering Slide:
✖ + ● **TSC**

GOLPES DE LA POSTURA DEL FÉNIX (PFX) <APOYADO EN UNA SÓLA PIERNA AL ESTILO DE LOS FLAMENCOS>
• Hopping Phoenix: ✖, ✖, ✖, ✖

Nota 1: Mantener presionado ⇧ o ⇩ inmediatamente después del primer golpe te pondrá en **PSR**.
Nota 2: Si te bloquean el golpe Panther Paw puedes conectar directamente el Defence Breaker.
Nota 3: Si presionas atrás después de Panther Tail pasarás a **PFX**.
Nota 4: Presionar delante después del primer o segundo golpe te pondrá en **PDG.** Si lo haces en el tercer o cuarto golpe, pasarás a **PPT.**

EL MEJOR JUGGLE
⇩ +✖+●,✖+●, #, ■+▲,
■+▲, ●~●,✖,✖

COMBOS DE 10 GOLPES
• ■,▲,■,✖+●,▲,■,●,■,▲,✖
• ■,▲,■,✖+●,▲,■,●,■,●,●
• ■,▲,■,✖+●,✖+●,✖+●,
■,■,▲, [●~●,✖,✖]

IMPARABLES
En la postura del Fénix
• Phoenix Strike ●

MULTIPARTS

Out of Control: **PDG** ■ o **PSR** ■ + ▲



Life Gain (nota 1): ■+▲ **PBO**

Nota 1: Si realizas este movimiento, la cantidad de energía que recuperás es restada del daño que el oponente recibe.

PAUL



LLAVES Y PRESAS
- Shoulder Toss: ■+✖
- Arm Bar Rollover: ▲+●
- Flip Throw: ⇦+▲+✖
- Shoulder Ram: ⇨,⇨+■+▲
- Face Smash: ⇩ +■+▲ **N**

LLAVES LATERALES
- Arm Screw:
[■+✖ or ▲+●] **<CIO>**
- Trip Slam Down:
[■+✖ or ▲+●] **<CDO>**

LLAVE POR LA ESPALDA
- Reverse Neck Throw:
[■+✖ or ▲+●]

GOLPES
- PDK Combo: ■,●
- PK Combo: ▲,✖
- Reverse PDK Combo:
▲, ⇩ +✖
- Shoulder Ram: ⇨+■+●
- Quick PK Combo: ⇨+ ▲, ✖
- God Hand: ⇨ + ■ + ▲ **CR**
- Flash Elbow: ⇨,⇨+ ▲
- Double Hop Kick-High:
⇨,⇨ + ✖, ●, ●
- Triple Hop Kick Combo:
⇨, ⇨ + ✖, ●,[⇨_⇩] + ●
- Double Hop Kick-Low:
⇨, ⇨+✖, ●, [⇙_⇩]+●
- Rolling Kick: ⇨,⇨+ ● **RG**
- Hammer Punch: **MA** + ■
- Hammer-Power Punch:
MA + ■, ▲
- Hammer-Falling Leaf:
MA+■, ●,▲
- Down Strike: ⇩+ ▲ (Nota 1)
- Falling Leaf: ⇩ +●, ▲
- Shredder: ⇗ + ✖, ●
- Thruster: ⇩ ⇘ ⇨ + ■ **DE**
- Deathfist: ⇩ ⇘ ⇨ + ▲
- Sway: ⇩ ⇙ ⇦, ▲
- Sway-God Hammer:
⇩ ⇙ ⇦, **N** + ■
- Sway-Power Fist:
⇩ ⇙ ⇦, **N** + ▲ **RG**
- Sway-Phoenix Rush:
⇩ ⇙ ⇦, **N** + ✖, ▲, ■
- Sway-Stone Break Rush:
⇩ ⇙ ⇦, **N** + ✖, ▲, ▲
- Jaw Breaker: ⇩, ➘ + ▲
- Gut Buster: ⇩, ➘ + ▲, ■
- Stone Breaker: ⇩, ➘ + ▲, ▲

1) Taunt: ⬇ (unos 3 seg)
2) Somersault: ⇧ +▲+✖+● **DP**

Nota 1 - Sólo se puede ejecutar si el oponente está tumbado.

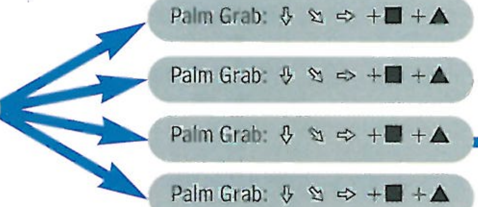
IMPARABLE
Super Death Fist: ⇦ + ■ + ▲

EL MEJOR JUGGLE
⇗ + ●, ■, ⇨, ⇨, ⇩ + ●, ■

COMBOS DE 10 GOLPES
- ■, ▲, ✖, ▲, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■
- ■, ▲, ✖, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■

MULTIPARTS

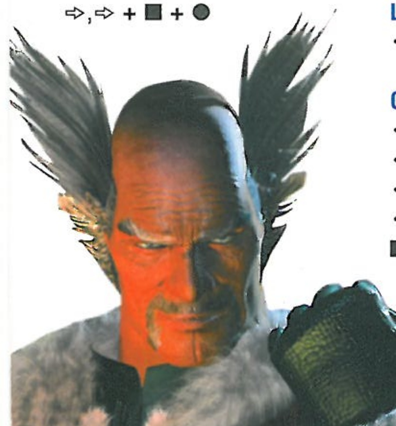
Palm Grab: ⇩ ⇘ ⇨ +■ +▲



Palm Grab: ⇩ ⇘ ⇨ +■ +▲

HEIHACHI MISHIMA

LLAVES Y PRESAS
- Neck Breaker: ■ + ✖
- Powerbomb: ▲ + ●
- Stonehead:
⇨,⇨ + ■ + ▲ **N**
- Headbutt Carnival:
⇨,⇨ + ■ + ●



LLAVES LATERALES
- Neck Chopper:
[■ + ✖ o ▲+●] **<CIO>**
- Freefall:
[■ + ✖ o ▲+●] **<CDO>**

LLAVE POR LA ESPALDA
- Atomic Drop: [■+✖ o ▲+●]

GOLPES
- One-Two Punches: ■, ▲
- Shining Fists: ■, ■, ▲
- Devil Fists: ■, ▲, ▲
- Demon Executer:
■, ▲, ▲ ~ ■ + ▲
- Demon Scissors:
● ~ ✖ **KO DP**
- Demon Palm: ■ + ▲
- Demon Massacre:
⇨+ ■,⇦+ ▲, ■ **RG**
- Demon Lair:
⇨+■,⇦+▲,● **RG**
- Backhand: [⇨_➡] + ▲
- Demon Shout:
[⇨_➡] + ▲ ~ ■ + ▲
- Right Splits Kick: ⇨ + ●
- Demon Uppercut: ⇨,⇨ + ▲
- Left Splits Kick:
⇨,⇨ + ✖ **RG DE**⇨
- Slash Kick: ⇨,⇨,⇨ + ✖ **RG**
- Demon's Boar: ⇦ + ▲ **RG**
- Shadow Step: ⇦,⇦,**N** + ✖ + ●
- Tile Splitter: **MA** + ■
- T.S. Death Fist: **MA** + ■, ▲
- Geta Stomp (rival tumbado):
⇩ + ●
- Twin Pistons: ⇩ + ■, ▲
- Hell Axle: ⇗ + ✖, ● **RG**
- Rising Sun: ⇗ + ●, ●
- Deathfist: ⇩ ⇘ ⇨ + ▲
- Thunder Godfist: ⇨,**N**, ⇩, ⇘ + ■
- Wind Godfist: ⇨,N, ⇩, ⇘ +▲
- Jumping M.Kick:
⇨, **N**, ⇩, ⇘ +✖
- Jumping Low Kick:
⇨, **N**, ⇩, ➘ + ✖

1) Hell Sweeps:
⇨, **N**, ⇩ , ➘+ ● (●, ●)
2) Thunder Godfist: ■
2) Demon Godfist: ▲
2) Tsunami Kick: **N** + ●, ●
Tsunami Kick: **ML** + ●, ●
Auger (Taunt): ▲ + ✖ + ●

EL MEJOR JUGGLE
⇨,⇨ + ▲, ■, ■, ⇨, **N**,
⇩, ⇩ + ●, ●, ■

COMBOS DE 10 GOLPES
- ⇨,⇨,N,#,■,▲,■,■,✖,●,●,■,▲,■
- ⇩ +✖,▲,▲,●,●,■,▲,■,▲,■
- ⇩ +✖,▲,▲,●,●,■,●,■,▲,●
- ⇩ +✖,▲,▲,●,●,■,●,■,▲,■

IMPARABLES
- Demon Tile Splitter: ⇩ + ■ + ●

JIN KAZAMA

LLAVES Y PRESAS
- Bitch Kicks: ■ + ✖
- Over-Shoulder Snap: ▲ + ●
- Leg Trip: ⇩ , ⇙ , ⇦+ ■ + ✖
- Striking Oshi-Taoshi:
⇩ + ▲+ ✖ N
- Stonehead: ⇨,⇨ + ■ + ▲

LLAVES LATERALES
- Shoulder Flip:
[■ + ✖ _▲ + ●] <CIO>
- Limit Break:
[■ + ✖ _▲ + ●] <CDO>

LLAVES POR LA ESPALDA
- Spinning Butcher:
[■ + ✖ _▲ + ●]

1) Ultimate Tackle:
[⇩ _↙] + ■ + ▲

2) Arm Bar: ■ + ▲ (Nota 1)

2) Ultimate Punches: ▲,■,▲

3)Arm Bar: ■+▲ (Nota 1)

Nota 1: Para escapar, pulsa
■+▲, ▲, ▲, ▲, ▲

GOLPES
- Shining Fists: ■ ,■,▲
- Devil Fists: ■,▲,▲
- Shoot The Works-High:
■, ▲, ✖, ● RG
- Shoot The Works-Upper:
■, ▲, ✖, ⇨ + ● RG
- 1-2-Knee: ■, ▲, ●
- White Heron: ■ + ●
- White Heron into Roundhouse:
■ + ● ,▲, ●
- White Heron into Sweep:
■ + ● ,▲ , ⇩ + ●
- Back Spin Kick: ●
- Demon Scissors: ● ~ ✖ KO
- Power Overhead: ⇨ + ▲ CR
- Spinning High Kick: ⇨ + ✖
- Knee: ⇨ + ●
- Rush Punch: ⇨,⇨ + ▲
- Foot Jam: ⇨,⇨ + ✖ RG
- Slash Kick: ⇨,⇨,⇨ + ✖ RG
- Twin Lancers: ⇩ +■,▲ CR
- Double Axe: ⇩ +●, ●
- Can Can Kicks: ⇩ + ✖ + ●
- Twin Pistons: ML + ■, ▲
- Rising Upper: ML + ▲
- Rising Double Axe: ML + ●, ●
- Tooth Fairy:
PL + ▲
- Laser Cannon:
⇦,⇨ +▲, ■, ▲ DE
- Laser Scraper:
⇦, ⇨+▲, ■, ⇩ +▲ DE
- Thunder Godfist-M/Kick:
⇨, N, ⇩ ,⇘+ ■, ✖
- Thunder Godfist-Sweep:
⇨, N, ⇩, ⇘ + ■, ●
- Wind Godfis:t ⇨,N, ⇩ ,⇘ +▲
- Electric Godfist:
⇨, N, ⇩, ↘ + ▲ RG
- Hell Sweeps: ⇨, N, ⇩, ⇘ + ●, ●
- Corpse Splitter: ↗ + ▲ + ●
- Leaping Spin Kicks:
⇗ + ●, ●, ●, ●
- Force Block: ⇦ + ■ + ▲
- Reversal: ⇦+ ■+ ✖

EL MEJOR JUGGLE
⇨, N, ⇩, ⇘ + ■, ■ ~ ▲, ⇨,
⇨ + ▲,⇨, N, ⇩, ⇩ +●,●

COMBOS DE 10 GOLPES
- ⇨,⇨,N,▲,■,▲,▲,✖,●,●,■,▲,■
- ⇨,⇨,N,▲,■,▲,▲,✖,●,●,✖,▲,■
- ⇨,⇨,N,▲,■,●,●,▲,●,✖,▲,■
- ✖,▲,●,✖,■+●,▲,▲,■,▲
- ✖,▲,●,✖,■+●,▲,■
- ⇦ + ▲, ●, ●, ●, ●, ✖, ■ +
●, ▲, ■_ ⇩ + ✖ + ●

IMPARABLES
- Lightning Uppercut:
⇦ + ■ + ●
- Super Lightning Uppercut:
⬅+ ■+ ●



KING

LLAVES Y PRESAS
- Swinging DDT: ■ + ✖
- Suplex: ▲ + ●
- DDT: ⬇, #, ⇙, ⇩, ⇙+ ■ + ▲
- Tombstone Piledriver: ⇙,⇨ + ▲
- Giant Swing:
⇨,⇦,⇙,⇩ ,⇘ ,⇨ + ■ N
- Frankensteiner: ⇩ + ✖ + ● ES
- Figure 4 Leg Lock: ⇙ + ■ + ▲
- Wishbone Powerbomb:
⇩,⇙,⇦+ ■ + ▲
- Coconut Crush: ⇩ + ▲ + ✖
- Powerbomb: ⇩ + [■+✖ ó
▲+●] <oponente agachado>

LLAVES LATERALES
- Power Backbreaker:
[■+✖ ó ▲+●] <CIO>
- Shin Breaker:
[■+✖ ó ▲+●] <CDO>

LLAVES POR LA ESPALDA
- One-legged Boston Crab: ■+✖
- Abdominal Stretch: ▲+●
- Octopus Slam: ⇦,⇨+■+▲

LLAVES EN EL SUELO
Oponente en posición KO.
- Mini Giant Swing: ⇙ +■+✖
- Head Bomber: ⇙+ ▲ + ●
- Figure 4 Leg Lock: ↙+ ▲ + ●

Oponente en posición TAL.
- Shoulder Cracker:
⇙+ [■ + ✖_▲ + ●]

Oponente en posición TSC.
- One legged Boston Crab:
⇙+ [■ + ✖ _▲+●]

Oponente en posición TSL.
- Chicken Wing:
⇙+ [■ + ✖ _▲ + ●]

Oponente Bocabajo/Costado Izqdo.
- Camel Clutch:
⇙+[■ + ✖ _▲ +●]

Oponente Bocabajo /Costado Dcho.
- Mini Romero:
⇙+[■ + ✖ _▲ +●]

Oponente Bocarriba.
- Roll 'em Over:
⇙+[■ + ✖ _▲ +●]

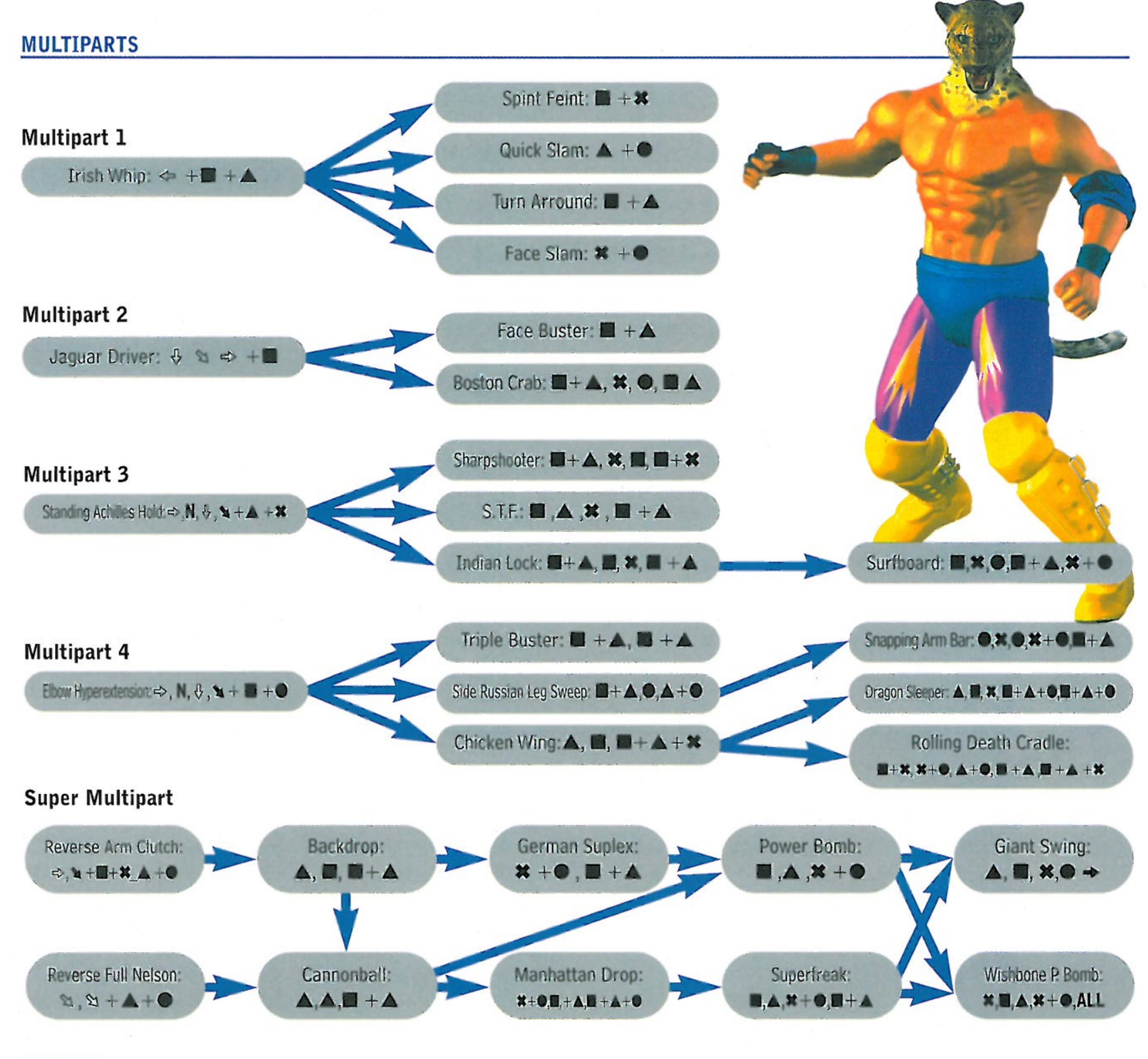
GOLPES
- Axel Twist: ■ + ▲ ES
- Axel Spinner: ■ + ▲, ■
- Strike Elbow: ⇘ + ■
- Forearm Bust: ⇘ + ▲
- Low Punch-Quick Upper:
⇩ + ■, N + ▲
- King Flicker: ⇨,⇨ + ▲
- Stomach Smash:
⇨, ⇨, N + ▲ DE
- Black Bomb
⇨, ⇩, ⇩, N + ■ + ▲
- Leg Breaker: TA, ⇩ + ■
- Crouching Upper: TA, ⇩ + ▲
- Knuckle Bomb: ⇗ + ■ + ▲
- Elbow Drop:
[⇖_⇧_⇗]+ ▲ + ● TAL RG
- Mini Elbow Drop:
⇩ + ■ + ▲ TAL RG
- Shoulder Tackle: ⇨ + ▲ + ✖
- Ali Kicks: ⇩ + ✖ + ●, ●, ●, ●, ●
- Ali Kicks Into Uppercut:
⇩ + ✖+ ●, [●], ▲
- Exploder:
✖ +●_⇧,⇨ + ✖ + ● KO RG
- Running Exploder:
⇨, ⇨, ⇨+ ✖ + ● KO RG
- Jail Kick: ⇨,⇨ + ●
- Prison Break: ⇦ + ● ES
- Boomerang: PL + ✖ + ● RG
- Knockout Punch: PL+ ▲ DE
- High/Mid Kick Reversal:
⇦+ ■ + ✖_▲ + ●
- Low Parry:
⇩ _⇙+ ■ + ✖_▲ + ●

EL MEJOR JUGGLE
⬇, ⇩ +■,▲,■, ⇩ +✖+●,▲

COMBOS DE 10 GOLPES
- ■ ,▲,■,■,▲,●,●,●,■,✖_■
- ■,▲,■,■,✖,✖,●,●,■,✖_■
- ■,▲,■,■,✖,✖,●,✖,▲,■+▲

IMPARABLES
- Jaguar Lariat: ⇨+ ■ + ▲
- Push Block: ⇨,⇨, N + ■ + ▲ RG
- Moonsault: ■ + ● TSC
- Reverse Moonsault:
BK ■ + ● TSC
- Atomic Blaster: ES ■ + ▲

MULTIPARTS



GON

LLAVES Y PRESAS

- Kickup-Bite Grab: [■ + ✖ _▲ + ●]N
- Tail Tossover: ⇦ + ■ + ▲

LLAVES LATERALES

- Multi Slam: [■ + ✖ _▲ + ●] <CIO>
- Dino Swing: [■ + ✖ _▲ + ●] <CDO>

LLAVE POR LA ESPALDA

- Dino Pounce: [■ +✖ _▲ + ●]

GOLPES

- Advancing Punches: ■, ■, ■
- Mid Headbutt: ✖ + ● PA
- Tailspins: ●, ●, ●, ●, ●, ✖ + ●
- Helicopter: ⇨ + ▲ + ✖
- Double Sweeps: ⇨ + ✖, ✖
- Mini Exploder: ⇨ + ✖ + ● RG
- Rushing Headbutts: ➡ + ■ + ▲, ■ + ▲ , ■ +▲
- Rolling Sawblade: ⇨,⇨ + ■ + ▲ RG
- Roll Sawblade-Upper: ⇨,⇨+ ■ + ▲, ■ + ▲ RG
- Dino Shoulder: ⇨, N, ⇩, ⇩ + ■ + ▲
- Roger Punch: ⇦ + ■ RG
- Norwegian Step: ⇦ + ✖ + ● [⬅]
- Tail Smack: ⇩ + ● RG
- Whiff Frankensteiner: ⇩ + ✖ + ● KO
- Lay Down: [⇩_⇙+ ■+ ▲] TAL

1) Sit: ⇙ +✖+●
2) Roll Forward-Boot: ⇨,[✖_●]
2) Roll Back-Roo Kick: ⇦,[✖_●]

- Buttflop: ⇧ +●
- Quick Heli Spin: ⇧ + ✖ + ● CR
- Dino Gonfist: [⇗_⇧_⇖]+ ■
- Backdrop: [⇗_⇧_⇖] + ■ + ▲
- Belly Flop: [↗_⬆_↖]+■+ ▲ RG
- Mini Buttflop: [⇗_⇧_⇖], [✖_●]
- Hop Kick Left: [⇗_⇧_⇖]+✖
- Hop Kick Right: [⇗_⇖] + ●
- Flipstomp-Buttflip: [⇗_⇖]+ ✖ + ●
- Buttflop: [↗_⬆_↖]+[✖_●]
- Helicopter Spin: [↗_↖]+ ✖ + ● CR
- Mini Upper: ML + [■_▲]
- Low Shin Charge: TA, ⇩ +✖+●
- Roll Back RK: TA, ⇙ + ✖ + ●
- Head-Dive: ⇨,⇨,➡ + ✖ + ●
- Kickup: KO, [✖_●]
- Scoot Kick: TSC,[✖_●]
- Lying Tailsmack: TAL, [✖_●] RG
- Lying Kickout: TSL, [✖_●]
- Roll Forward: TSL, ⇨, [✖_●]
- Roll Back-Roo Kick: TSL,⇦, [✖_●]

EL MEJOR JUGGLE

⇧ +■,#, ⇨,⇨+■+▲, ■+▲

IMPARABLES

- Fire Breath: ■+▲
- Dino Charge: ■ + ▲~[■_▲]
- Super Dino Rush: ⇨+■+●
- Dino Fart: ⇦ + ● PA
- Guard Break: ⇩ + ■ +▲ RG

OGRE/TRUE OGRE

LLAVES Y PRESAS
- Press Slam: ■ + ✖
- Bear Hug: ▲ + ●
- Waning Moon:
⇩, ⇩ + ▲ + ● **VO**

LLAVES LATERALES
- Multi Slam:
[■ + ✖_▲ + ●] **<CIO>**
- Neck Toss:
[■ + ✖_▲ + ●] **<CDO>**

LLAVE POR LA ESPALDA
- Swing Swung: [■+✖_▲+●]

GOLPES
- Shining Fists: ■, ■, ▲
- Devil Fists: ■, ▲, ▲
- Cross-Backhand: ▲, ▲
- Demon Scissors: ●~✖ **KO**
- Power Punch: ⇨ + ▲
- Right Splits Kick: ⇨ + ●
- Shoulder Ram: ⇨ + ■ + ●
- Hammer Fist: ⇨,⇨ + ■ + ▲
- Left Splits Kick: ⇨,⇨ + ✖ **RG**
- Bazooka Kick: ⇨,⇨ + ●
- Hammer Heel: ⇨,⇨,**N** + ●
- Exploder: ⇨,⇨ + ✖ + ● **TSC**
- Dragon Dive: ⇨,⇨,N+✖+●
- Slash Kick: ⇨,⇨,⇨ + ✖ **RG**
- Shin Kick-Head Kick:
⇩ + ●, **N** + ●
- Double Elbow: ⇩ + ■, ▲
- Blazing Kick: ⇩, ⇙ + ●
- Double Knuckle:
[⇧_⇗] + ■ + ▲
- Delay Double Knuckle:
[⇧_⇗] **N** + ■ + ▲
- Hunting Hawk: ⇗ + ✖, ●, ✖ **RG**
- Windmill Kick: ⇖ +✖
- Windmill-Tooth Fairy: ⇖ +✖,▲
- Heavy Body Blow:
ML + ▲ **DE** ⇨
1) Infinity Kick Combo:
ML+ ✖, ✖, ⇩ + ✖, ✖
2) Infinity Extension: ⇧ + ✖...
2) Infinity Extension: ⇩ + ✖...
- Tsunami Kick: **ML** + ●, ●
- Rising Kick: **ML** + ✖ + ●
- Groin Punch: **TA**, ⇨ + ■ **PA**
- Power Slap: **TA**, ⇨ + ▲
- Low Backhand Sweep:
TA, ⇩ + ▲
- Snake Creeper: **TA**, ✖, ✖, ✖
- Snake Dimension:
TA, ✖, ✖, ⇩ +✖

MOVIMIENTOS EXLCUSIVOS
- Evil Wheel: ⇧ + ✖ + ●
- Buffalo Horn: ⇩ + ■ + ▲
- Low Tail Spinner: ⇩ + ✖ + ●
- Mid Tail Spinner: ⇩ + ✖ + ●
- Dble Mid Tail Spinner:
⇩ + ✖+ ●, ✖ + ●
- Deadly Revenge:
TA, ⇩ (**Nota 2**)
- Hell Flame: ■+▲ {!}
- Blazing Inferno: ⇩ + ■ + ▲
- Owl's Hunt: [**KO_TAL**]✖+●

Nota 2: Realizar el movimiento tras recibir un puño medio.

EL MEJOR JUGGLE
⬇, ✖, ✖, ✖, ⬇, ✖, ✖, ✖

IMPARABLES
- Deadly Slice: ⇦ + ▲
- God Reverse:
⇦ + ■ + ▲ (**Nota 1**)
- Killing Blow: ⇦ + ▲ + ✖
- Serpent's Venom: ⇨, ⇨ + ▲
- Deadly Slash: ⇨, ⇨, **N** + ▲
- Dragon Power Punch:
⇦,⇦+ ■ + ▲
- Bloody Scissors: ⇙ + ■ + ▲
- Burning Knuckle:
[⇧_⇗] ⇩ + ■ + ▲ {!}
- Delay Burning Knuckle:
[⇧_⇗] **N**, ⬇ +■+▲ {!}

Nota 1: Contra los puños altos del rival. Exclusivo de Ogre.

LING XIAOYU



LLAVES Y PRESAS
- Force Slam: ■ + ✖
- Arm Flip: ▲ + ●
- Human Hurdle: ⇨ + ▲~■
- Dislocator: ⇩, ⇙, ⇦+▲ **N**
- Back Layout: **ES** ⇨,⇨+ ✖ + ●
- Jumping Clutch:
ES ⇨,⇨ +[■ +✖ _ ▲ + ●]

LLAVES LATERALES
- Arm Flip:[■+ ✖_▲+●] **<CIO>**
- Dump The Bucket:
[■ + ✖ _▲ + ●] **<CDO>**

LLAVE POR LA ESPALDA
- Leg Slam: [■ + ✖ _ ▲ + ●]

GOLPES
Convenciones especiales.
PFX: Posición del Fénix.
PHP: Posición del Hipnotizador.

Movimientos generales.
- April Showers: ▲, ■ **ES**
- May Flowers: ▲, ⇩ + ■
- Spinner Away: ✖ + ●
- Spinner Near: ⇩ + ✖ + ●
- Cloud Kick: ⇨ + ✖
- Cartwheel Right: ⇨ + ■ + ▲
- Forward Roll: ⇨ + ✖ + ●
- Phoenix Wings:
⇨,⇨ + ■ +▲, ■ + ▲ **CR**
- Racoon Swing:
⇨,⇨ + ✖ **DL ES**
- Step Kick: ⇨,⇨ + ● **RG**
- Front Layout: ⇨,⇨ + ✖ + ●
- Belly Chop-Backward:
⇩ + ■ **ES**
- Belly Chop-Forward ➘ + ■
- Butter The Bread: ⇩ + ▲ **TB**
- Great Wall-Left: ⇦ + ■
- Great Wall-Right: ⇦ + ▲
- Hypnotist Stance:
⇦ + ■ + ▲ **PHP**
- Raindance: ⇦ + ✖ + ● **ES**
- Storming Flower: ⇙ + ■
- Knee Cracker ⇙+ ✖ **RG**
- Nutcracker: ⇙+● **CR**
- Back Palm-Backward: ⇧+ ■ **ES**
- Back Palm-Forward: ⬆ + ■
- Double Fan: ⇧+ ■ + ▲
- Hydrangea: ⇧+ ■ + ▲, ▲
- Fortune Cookie:
⇧+ ■ + ▲, ▲, ■
- Ginger Snap: ⇧+ ■+ ▲~✖+ ●
- Cyanide: [⇧_⇗] + ●
- Sunset Fan: ⇩+ ■
- Flapping Wings: ⬇+ ■ **PFX**
- Phoenix Stance:
⇩ + ■ + ▲ **PFX**
- Sunflower: **ML** + ▲ **ES**
- Wake Up Call: **ML** + ▲~➡
- Skyscraper Kick: **ML** + ●
- Lotus Twist: **TA**, ⇩ + ▲, ■
- Shady Lotus: **TA**, ⇩ + ▲ **BK**
- Quick Shady L.: **TA**, ⇩ + ▲, ➘
- Fire Dancer: **TA**, ✖, ▲, ■, ●
- Flower Garden: **TA**, ⇩ + ● **PHX**
- Double M. Sweep: **TA**, ⇩ +●, ●
- Low Back Turn: **TA**, ⇙ + ✖ + ● **BK**
- False Salute (taunt): ■ + ✖ + ●
- Greetings (taunt): ▲ + ✖ + ●
- High/Mid Parry: ■ + ●
- Low Parry: [⇩_⇙]+ ■ + ●

Golpes desde la Posición del Fénix (PFX)
- Butterfly: ⇩ **PFX**
- Stand: ⇧
- Jump: ⬆
- Roll-Throw: [■ + ✖_▲ + ●]
- Sideroll:[■ + ✖_▲ +●]~⬇
- Left Handful: ■
- Right Handful: ▲
- Wave Crest-Power: ■ + ▲
- Wave Crest-Quick: ⇩ + ■ + ▲
- Wave Crest-Heavy: ⬇ + ■ + ▲
- Knee Stabber: ✖ **PFX**
- Back Kick: ●
- Flower Scissors: ●~⇦ **ES**
- Firecracker: ●~✖ **KO**
- Firecracker-Roll Up: ●~✖, ⇧
- Firecracker-Roll Down: ●~✖, ⇩
- Back Turn: ⇨+■+▲ **ES**
- Roll Ball:⇨+✖+●
- Flower Garden: ⇨ + ● **PFX**

• Double Map Sweep: ⇨ + ●, ●
• Double Barrel Shotgun: [⇖_⇧_⇗] + ✖, ✖
• Double Scissor Kick: [⇖_⇧_⇗] + ✖, ●
• Sky Kick: [⇖_⇧_⇗], ✖
• Pirouette Kick: [⇖_⇧_⇗] N + ✖ **VO**
• Crane Kick: [⇖_⇧_⇗] N + ●
• Flower Power: ⇧ + ●, ●
• Trick Flower: ⬆ +● **ES**

Golpes de espaldas al oponente (BK)
• Reverse Slap: ▲ **ES**
• Dark & Stormy: ▲, ■, ●
• Mistrust: ●
• Spin Tornado-Up: ✖ + ●
• Spin Tornado-Down: ⇩ + ✖ + ●
• Spin T-Away: ⇧ + ✖ + ● **ES**
• California Roll: ⇨ + ✖ + ● **ES**
• Cyclone: ⇨+✖+●~✖+● **ES**
• Peg Leg: ⇨,⇨+✖ **ES**
• Back Layout: ⇨,⇨+✖+● **ES**
• Ultra Phoenix: ⇩ +■+▲ **PFX**
• Back Circle Breaker: ⇩ +✖ **ES**
• Switch Circle Breaker: ⬆ +✖

Golpes en la posición del Hipnotizador (PHP)
• Spin Sticker: ▲ (**Nota 1**)
Nota 1: Cuanto más lejos esté Ling, más poderoso será el golpe.

EL MEJOR JUGGLE
FC,✖,▲,■,●,FC,#,✖,▲,■,●

COMBOS DE 10 GOLPES
• ⇧ +●, ■, ▲, ■+▲, ■, ✖, ●, ●, ●, ■
• ⇧ +●, ■, ▲, ●, ●, ▲, ■+▲, ■, ●, ▲

IMPARABLES
En la posición PHP
• Thunder Strike: ■+▲ (**Nota 1**)

EDDY G./TIGER

CONVENCIONES ESPECIALES
ASM: Posición Handstand (Apoyado Sobre las Manos).
RLX: Posición relajada.

LLAVES Y PRESAS
• Rio Deal: ■ + ✖
• Rio Special: ▲ + ●
• Rodeo Spin: ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨+ ■ + ▲ N

LLAVES LATERALES
• Missile Launcher: [■ + ✖_▲ + ●] <CIO>
• Shadow Dancer: [■ + ✖_▲ + ●] <CDO>

LLAVE POR LA ESPALDA
• Air Mail: [■ + ✖_▲ + ●]

GOLPES
• Rewinder Away: ■ + ▲
• Rewinder Near: ⇩ + ■ + ▲
1) Slippery Kick: ✖~● **RLX** (**Nota 1**)
2) Slider: ● (**Nota 1**)
2) Side Flop: ●, ● (**Nota 1**)
2) Slider-Needle: ●, ■ + ▲
2) Slider-Hammer: ●, ■ + ▲, ■ + ▲
1) Satellite Moon: ●~✖
2) Hot Plate Special: ✖ **RLX** (**Nota 1**)
2 Roundhouse: ●
• Back Handspring Kick: ✖ + ●
• Fakie Handspring: ✖ + ●~⇦ **ASM**
• Crying Needle: **TA**, ■ + ▲
• Hammerhead: **TA**, ■+ ▲, ■+ ▲
• Front Stinger: [**TA_ML**] + ✖ + ● (**Nota 1, 2**)
• Face Jammer **ML** + ✖
• Circle Kick: **ML** + ●
• Shin Cutter Combo: ⇨ + ▲, ■, ●
• Brush Fire: ⇨ + ✖ **ASM**
• Samba: ⇨+● (**Nota 1, 2**)
• Handstand: (**ASM**)⇨+ ■ + ▲ **ASM**
• Lunging Brush Fire: ⇨, ⇨ + ✖ (**Nota 1, 2**)
• Back Summy: ⇨,⇨ + ●
• Back Summy-Fire Kick: ⇨,⇨ + ●, ✖ **RLX**
• Back Summy-High Thrust: ⇨, ⇨ + ●, ● **RLX**
• Boomerang: ⇨, ⇨ + ✖ + ●
• Elbow Sting: ⇩ + ■
• Elbow Uppercut: ⇩ + ▲
• Toe Tap: ⇩ + ✖ **ASM**
• Kneecap Crusher: ⇩ + ●
• Freak Show ⇩ + ✖ + ●
• Knee Thruster ⇦ + ✖
• Leg Whip: ⇦ + ● **DE** (**Nota 1**)
• Leg Whip-Thing Bikini: ⇦ + ●, ✖, ✖
• Leg Whip-Low Kick: ⇦ + ●, ✖, ● (**Nota 1**)
• Leg Whip-Needle: ⇦ + ●, ✖, ●, ■ + ▲
• Leg Whip-Hammerhead: ⇦ + ●, ✖, ●, ■ + ▲, ■ + ▲
• Leg Whip-Low Kicks: ⇦ + ●, ✖, ●, ● (**Nota 1**)
• Leg Whip-Mars Attack: ⇦ + ●, ● (**Nota 2**)
• Leg Whip-Mars Attack: ⇦+●, ●,✖+●
• Weed Whacker: ⇙ + ✖ (**Nota 1**)
• Bushwhacker: ⇙ + ✖, ✖
• Shin Cutter: ⇙ + ✖, ● (**Nota 1**)
• Cross Cutter: ⇙ + ✖, ●, ● (**Nota 1**)
• Cut Cross Needle: ⇙ + ✖, ●, ■ + ▲
• Cut Cross Hammerhead: ⇙ +✖, ●, ■ + ▲, ■ + ▲
• Bushwhacker-Hot Plate: ⇙ + ✖, N + ✖ (**Nota 1**)
• Cutting Leg Whipper: ⇙ + ✖, N + ● (**Nota 4**)
• Barbed Wire: ⇙ + ● (●...)
• Barbed Wire-Handstand: ⇙ +● (●...)⇦ + ● **ASM**
• Roundhouse: [⇧_⇗] + ●
• Fire Kick: [⇧_⇗]+ ✖ + ● (**Nota 2**)
1) Backflip: ⇧, ⇖, ⇦
2) Handstand: ⇨ **ASM**

GOLPES DE LA POSICIÓN HANDSTAND (ASM)
• Handstand Walking: ➡
• Regular Stance: ⇦
• Handstand Tilt Away: ⇧
• Handstand Tilt Near ⇩
• Rotator: [⇧_⇩][✖_●]
1) Perch: (En **ASM**) ⇩
2) Flop Kick: ✖+● **ASM**
• Flop Right: ■
• Calypso: ■, ✖, ✖
• Flop Left: ▲
• Circus: ▲, ● (**Nota 1**)
• Carnival: ▲, ●, ✖
• Giant Step: ✖ **RLX**
• Psyche Out: ✖~⇦ **ASM**
• Slippery Kick: ✖~● **RLX** (**Nota 1**) (**Nota 2**)
• Helicopter: ● **ASM**
• Circle Sit: ●, ✖ + ● **RLX** (**Nota 1**) (**Nota 3**)
• Slice Kick: ⇧ +[✖_●] **ASM** (**Nota 2**)
• Hot Plate Special: ⇦ + ✖ **RLX** (**Nota 1**)

GOLPES DE LA POSICIÓN REWINDER (DURANTE EL REWINDER O PASO LATERAL)
• Hand Slaps: ■+▲
• Mirage: ■+▲~✖
• Island Mirage: ■+▲,✖

ASM
• Cruncher: ▲
• Hot Plate Special: ✖ **RLX** (**Nota 1**)
1) Swirl Kick: ● (**Nota 1**)
2) Spinner: ✖
2) Handspring: ✖+● (**Nota 1, 2**)
• Wheel: ✖ + ●
• Sau Paulo Special: ✖+● (x3), ⇗ + ✖ + ●
• Chop Down: ⇧ + ✖
• Chop Down-Freak Show: ⇧ + ✖, ✖



• Chop Down-Take Down:
⇧ + ✖, ⇩ + ✖
• Chop Down-Kick Out:
⇧ + ✖, ✖ + ● **RLX**

GOLPES DE LA POSICIÓN RELAJADA (RLX)

• Low Header:
■+▲
• Hammerhead:
■+▲,■+▲
• Rio Delight: ✖,●
• Scoop Up Kick:
✖~●
• Back Handspring Kick:
✖+●
• Fake Handspring:
✖+●~⇦ **ASM**
• Low Stinger Combo:
●, ✖ + ● (**Nota 1**)
• Twister-Handstand:
●~✖ **ASM**
• Twister-Slippery Kick:
●~✖, ✖+● **RLX** (**Nota 1, 2**)

Nota 1: Apretando atrás, Eddy pasará a la posción **ASM**.
Nota 2: Apretando abajo, Eddy pasará a la posición **RLX**.
Nota 3: Desde este movimiento se puede conectar directamente con el golpe Slippery Kick .
Nota 4: Desde este movimiento se puede conectar directamente con cualquirea de los golpes Leg Whip series.

EL MEJOR JUGGLE

⇩ +✖+●,■,▲,✖~●,●,●

COMBO DE 10 GOLPES

• ●~✖, ●, ▲, ●, ●, ✖ + ●, ✖ + ●, ✖ + ●, ⇙+ ✖ + ●, ⇗ + ✖ + ●

IMPARABLES

1) Fruit Picker:
⇙ +✖+● {!}
2) Picker Cancel: ⇦,⇦

HWOARANG

CONVENCIONES ESPECIALES

PIA: Pie Izquierdo Adelantado (Posición Básica).
PDA: Pie Derecho Adelantado.
PFI: Flamingo con pie Izquierdo (Pie izquierdo en el aire).
PFD: Flamingo con pie Derecho (Pie derecho en el aire)



LLAVES Y PRESAS

• Headache: ■+✖
• Human Cannonball: ▲+●
• Door Mat: ⇩ ⇙ ⇦+✖
• Leg Hook: ⇩, ↙+■+✖
• Roll and Choke: ⇨,⇨+▲

LLAVES LATERALES

• Kick Flurry:
[■+✖_▲+●] **<CIO>**
• Neck Snapper:
[■+✖_▲+●] **<CDO>**

LLAVE POR LA ESPALDA

• Slaughterhouse:
[■+✖_▲+●]

GOLPES EN LA POSICIÓN DE PIE IZQUIERDO ADELANTADO (PIA)

• Disrespect: ■+▲ **ES**
• Stance Change: ✖ + ● **PDA**
• Slice And Dice: ■, ■, ✖
• Home Surgery: ■, ■, ✖, ✖
• Rejected: ■, ▲, ✖
• Rejection: ■, ▲, ●
• Machine Gun Kicks High:
✖, ✖, ✖, ✖ **RG**
• Disorderly Conduct:
✖,✖,●[➔] PFD[**PIA**]
• Party Hearty:
✖, ✖, ✖, ● [➔] PFD[**PIA**]
• Rock Your World:
✖, ✖, ●, ● **PDA**
• Total Outrage:
✖, ✖, ✖, ●, ● **PDA**
• Menace: ✖, ✖, ⇩ + ✖
• Menace To Society:
✖, ✖, ⇩ + ✖, ●[➔] **PFD** [**PIA**]
• Menace To Society Dbl:
✖, ✖, ⇩ + ✖, ●, ● **PDA**
• Flying Eagle: ✖~●
• Axe Murderer: ●, ✖
• Hot Feet: ●, ●, ●, ● **DT**
• Toe Jam: ●, ●
• Rude Boy: ●,⇨ + ✖
• Hard Rocker: ●,⇨ + ●
• Kitchen Sink: ●, ●,⇦ + ●
• Da Bomb: ●, ●, ⇨ + ●
• Blizzard Kicks: ●, ●, ●, ✖
• Rusty Knife: ⇨ + ▲ **PDA**
• Left Flamingo Feint:
⇨ + ✖, **N PFI**
• Ecoli:
[⇨+_⇨, **N**, ⇩, ⇘] +✖~✖
• Doggie Lift: ⇨ + ● **PFD**
• Grand Theft: ⇨ + ●, ● **PDA**
• Spiral Tap: ⇨,⇨ + ✖ **PDA**
• Torpedo Kick: ⇨,⇨ +● **VO**
• Body Blow: ⇩ + ■ + ▲
• Public Enemy: ⇩ + ✖, ●
• Reverse Shot: ⇦ + ▲
• Nose Bleeder-Right:
⇦+ ● **DL PDA**
• Firecracker: ⇩ +●, ●
• Crippler: ⇙ + ● **DL**⇨
• Repeater: ⇙ + ●~●
• Sky Rocket: ⇨, **N**, ⇩, ⇘+ ●
• Jump Kick: ⇧ + ✖ **PFI**
• Hunting Hawk:
⇗ +✖, ●, ✖ **RG**
• Tsunami Kick:
ML + ●, ● **PDA**
• Low Parry:
[⇩_⇙]+ [■ + ✖_▲ + ●]

GOLPES EN LA POSICIÓN DE PIE DERECHO ADELANTADO (PDA)

• Disrespect: ■ + ▲ **ES**
• Stance Change: ✖ + ● **PIA**
• Big Fists: ▲, ■, ■ **PIA**
• Ecoli: ✖, ✖ **DT PIA**
• Backlash: ✖~● **DT PIA**
• Chainsaw Kick: ●, ✖
• Cheap Shot: ⇨ + ✖ **PFI**
• Cheap Shot-R-Treat: ⇨+ ✖, ⬅
• Bad Dancer: ⇨+✖, ✖
• Grand Theft: ⇨+ ●~●
• Rip-off: ⇨,⇨+ ✖ **RG**
• Screw Kick: ⇨,⇨ + ●~✖ **RG**
• Nose Bleeder-Left:
⇦ + ✖ **DL PIA**
• Misdemeanour: ⇦ + ● **DT**

GOLPES DE LA POSICIÓN DE FLAMINGO CON PIE IZQUIERDO (PFI)

• Flamingo Sidestep: [⇧_⇩]
• Flamingo Steppin': ⇨
• Flamingo Back Dash: ⇦
• Rocket Launcher: ✖,✖,✖ **RG**
• Cannon Kicks:
✖,✖,●[➔] **PFD** [**PIA**]
• Kick Combo: ✖,✖,●,●
• Jump Kick: ● **PFD**
• Left Snap Kick: ⇨ + ✖
• Snap Spin Kick: ⇦ + ✖ **RG**
• Left Cutter: ⇙ + ✖
• Right Cutter: ⇙ +●

GOLPES EN LA POSICIÓN DE FLAMINGO CON PIE DERECHO (PFD)

• Flamingo Sidestep: [⇧_⇩]
• Flamingo Steppin': ⇨
• Flamingo Back Dash: ⇦
• Left Backhand: ■
• Right Punch: ▲
• Jump Kick: ✖ **PFI**
• Super Right: ● **DE**⇨ **PDA**
• Right Snap Kick: ⇨+●
• Snap Spin Kick: ⇦+● **RG**
• Left Cutter: ⇙ + ✖
• Right Cutter: ⇙ + ●

EL MEJOR JUGGLE

⇨,N, ⇩, ⇘ +●,#,⇗ +✖,●,✖

IMPARABLES

1) Power Blast: (En **PFI**) ■+●
2) Blast Cancel: ⇦,⇦ **PIA**
1) Dynamite Heel: ⇙ +✖+● {!}
2) Dynamite Cancel: ⇦,⇦ **PFI**

YOSHIMITSU

LLAVES Y PRESAS
- Flying Body Slam: ■+✖
- Jaw Smash: ▲+●
- Rainbow Drop: ⇩,⇙,⇦ + ■ + ▲ N
- Life Siphon: **EEA** [■ + ●]
- Live Give: **EEA** [➜+ ■ + ●]

LLAVES LATERALES
- Flying Cartwheel:
[■ + ✖_▲ + ●] **<CIO>**
- Clonimitsu:
[■ + ✖_▲ + ●] **<CDO>**

LLAVE POR LA ESPALDA
- Missile Slam: [■ + ✖_▲ + ●]

GOLPES
- Punch-Double Uppercut: ■, ▲, ■
- PK Combo: ▲, ✖
- Zig-Zag: ✖, ●
- Kangaroo Kick: ●~✖
- Triple Roundhouses: ●, ●, ● **DT**
- Backhand: ⇨ + ▲ **VO**
- Ninja Blade Rush: ⇨,⇨+ ▲
- Ninja Blade Slice: ⇨,⇨+ ▲ **NC**
- Energy Gain: ⇩ + ✖ + ●
- Knee Bash: ⇨,⇨ + ●
- Dive Bomb: ⇨,⇨ + ■ + ▲ **ES**
- Shark Attack Combo:
⇨,⇨ + ✖+ ●, ■ + ▲, ✖ + ●
- Stone Fists:
⬅ + ■, ■, ■, ■, ■, ■
- Uppercut: ⇩ + ■, ▲ **VO**
- Door Knocker:
⇩ + ■, ■, ■, ■ **RG**
- Basic Uppercut: ⇩ +▲
- Side Kick: ⇩ + ●
- Stone Backhands:
⬋ + ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲

1) Spinning Low Kicks:
⬋+✖, ✖, ✖, ✖, ✖

2) Front Kick: ⇨ + ●
- Sword Debate Position:
PL+ ✖ + ● **EEA**
- Jumping Twist Foot:
[⇖_⇧_⇗]+ ●
- Lunging Sweep: **TA**, ⇩ + ✖
- Sit: ⇩ + ✖ + ●
- Gain Life: ⇩ + ✖ + ●, **N**
- Teleport: ⇩ + ✖ + ●[⇦_⇨]
- Meditate: ⇩ + ✖ + ●
- Feint Stone Backhands:
⇩ + ✖ + ●, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
- Feint Kangaroo Kick: ⇩ +✖+ ●, ●
- Sit-Stand Up: ⇩ +✖+●, ⇧
- Spinning Evade:
⇦+✖+●(x6) **DP**
- Low Parry:
[⇩_⇙]+ [■+✖_▲+●]
- Poison Wind: ⇗ + ✖ + ●
- Poison Rush: ⇗ + ✖ + ●,⇦+ ■
- Poison Typhoon:
⇗ + ✖ + ●, ⇦+ ■, ✖ + ●

1) Poison Hurricane:
⇗ + ✖ + ●, ⇦+ ■,●

2) Delay Sword: (**Nota 1**) ⬋

3)Sword Slice: **N**

1) Sword Slice: ⇙ +■

2) Delay Sword: (**Nota 1**) ~**N**, ⬋

Nota 1: Tras 6 pasos, el Delayed Sword Slice causa 100% de daño.

EL MEJOR JUGGLE
●~✖,⇨,#,✖

COMBOS DE 10 GOLPES
- ■, ▲, ■, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■
- ■, ▲, ■, ●, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ■
- ■, ▲, ■, ●, ●, ●, ■, ✖ + ●
- ●, ●, ▲, ▲, ●, ●, ■, ■, ■, ■

IMPARABLES
- Sword Impale: ⇦,⇦+ ■

1) Spinning Sword: ⇦,⇦+■~■

2) Spin Cancel: ⇦,⇦
- Sword Sweep: **TA**, ⇙, ⇦+■
- Helicopter Leap: ⬈+ ■ + ▲
- Heli Quick: ⬈+ ■ + ▲, ⇩
- Reverse Helicopter: ⬈ +■+▲, ⬅

1) Standing Suicide: ⇩ +■+● **DP**

2) Spinning Suicide: ⬅+■,■,■ **DP**
- Fake Turning Suicide:
⇨,⇨ + ■ + ●, **N ES**

1) Turning Suicide: ⇨,➜+■+● **DP**

2) Second Stab: ⇨,⇨ **DP**

1) Sword Pogo: ⇧ +■+▲

2) Pogo Rush: [⇦,⇦_⇨,⇨]

2) Pogo Hop: [⇖_⇧_⇗]

2) Kangaroo Kick: ✖ + ●

1) Death Pose: ⬅ + ■ + ▲

2) Bad Breath (Cualquier botón)
- Wood Chopper: ⇨,⇨+✖,■
- Double Front Slice: ⇩ ⇘ ⇨+■
- Sword Counter: ⬅+ ■+●

FOREST LAW

LLAVES Y PRESAS
- Dragon's Fire: ■+✖
- Leg Snapper: ▲+●
- Dragon Dive: ⇨ + ▲ + ✖
- Chastisement Punch: ⇩ + ■ + ▲
- Bulldog:
⇩ + ■ + ▲, ■, ▲, ■ +▲ **N**
- Knee Lift: ⇨,⇨ + ✖ + ●

LLAVES LATERALES
- Headlock Kick:
[■ + ✖_▲ + ●] **<CIO>**
- Dragon Ballbreaker:
[■+ ✖_▲ +●] **<CDO>**

LLAVE POR LA ESPALDA
- Ultimate Dragon: [■+✖_▲+●]

GOLPES
- Machine Gun Arrow:
■, ■, ■, ■, ■ (**Nota 1**)
- Mini Rave War Attack: ▲, ▲
- H/Kick-Somersault Kick: ✖, ●
- Triple Head Kick: ✖, ✖, ✖
- Dbl Head Kick-Smrsault: ✖, ✖, ●
- Dbl Head Kick-M/Kick:
✖, ✖,⇨ + ✖
- Trpl Head Kick-M/Kick:
✖, ✖, ✖,⇨ + ✖
- Trpl Head Kick-Smrsault:
✖, ✖, ✖, ●
- Shaolin Spin Kicks: ●, ✖, ●
- Crescent Kick: ●, ⇧ + ✖
- Quick Somersault: ✖ + ●
- Back Flipper:
[✖ + ●, ●_⇧ + ●, ✖]
- Poison Arrow ⇨ + ▲~■
- Rave War Attack: ⇨+ ▲, ▲, ▲
- Running Side Kick: ⇨,⇨,⇨ + ✖ **RG**
- Junkyard Attack: ⇦ + ▲, ✖, ●
- Dragon Storm: ⇦ + ■, ▲, ■
- Dragon Low Kick: ⇩ + ✖
- Tricky Kicks-M/Kick;
⇩ + ✖, ✖, ⇨+ ✖
- Tricky Kicks-Somersault;
⇩ + ✖, ✖, ●
- Tricky Kicks-Somersault:
⇩ + ✖, ✖, ✖, ●
- Tricky Kicks-Somersault:
⇩ + ✖, ✖, ✖, ✖, ●
- Frogman: ⇩ + ✖ + ●
- Frogman Feint: ⇩ + ✖ + ● ~ ⬇ **KO**
- Mid Kick: ⇩ + ✖
- Front Kick-Somersault: ⇩ +●, ✖
- Dragon Whip: ⇙+ ▲ **ES**
- Elbow Spring Kick: ⇙ + ▲, ●
- Elbow Spring Feint:
⇙+▲, ●~ ⬇ **TAL**
- Dragon Tail: ⇙+ ●
- Jump Kick-Somersault:
[⇖_⇧_⇗] ✖, ●
- Double Dragon: **PL** + ✖ + ●
- Side Kick-Somersault: **ML**+✖, ●
- Front Kick-Somersault: **ML**,●,✖
- Double Impact: **TA**,✖,●
- Body Blow-Somersault:
[⇩ +_**TA**] ▲,✖
- Low Kick-Somersault:
[⇩ +_**TA**] ●, ✖
- Somersault Fake:
TA, [⇖_⇧_⇗], ●
- Catapult Kick Low:
TA, [⬉_⬆_⬈] + ●
- Catapult Kick High:
TA, [⇖_⇧_⇗] + ●
- Rainbow Kick:
TA, [⬉_⬆_⬈]+ ✖ + ● **KO**
- Dragon Slide: **TA**, ⇩, ⇩, ⇩ + ✖
- Fatal Backhand: **ES** [■_▲] **VO**
- Blackout: **ALL**, ■
- Mugging: **ALL**, ■,✖

1) Trick Step: ⇦ + ■ + ▲

2) Dragon Blow: ■

2) Dragon Fist: ▲

1) Punch Reversal:
⇦ + ■ + ▲ (como counter)

2) Dragon Mid Kick: ✖

2) Dragon Low Kick: ●
- High/Mid Parry:
⇦+ [■ + ✖_▲ + ●]
- Low Parry:
[⇩_⇙]+ [■ + ✖_▲ + ●]

Nota 1: Puede conectarse con los golpes Mini Rave War Attack o Rave War Attack entre los puñetazos segundo y cuarto.

EL MEJOR JUGGLE
⇦ + ■, ▲, ■, ⇨ + ▲~■

COMBOS DE 10 GOLPES
- ⇩ +■,▲,▲,■,✖,✖,✖,●,✖,●
- ⇩ +■,▲,▲,■,✖, ⇩ +✖,✖,●,✖,●
- ⇩ +■,▲,▲,■,✖, ⬇ +✖,✖,●,●,●
- ⇩ +■,✖,▲,▲,✖,✖,✖,●,✖,●
- ⇩ +■,✖,▲,▲,✖, ⇩ +✖,✖,●,✖,●
- ⇩ +■,✖,▲,▲,✖, ⬇ +✖,✖,●,●,●

IMPARABLES
1) Dragon Fang: ⇙ +■ +▲

2) Dragon Cancel: ⇧ , ⇧

1) Puch Reversal:
⇦ +■ +▲ (como counter)

2) Fatal Backhand: ■ **VO**

2) Stagger Fist: ▲ **TB**

KUMA/PANDA

LLAVES Y PRESAS

• Bear Bite: ■ + ✖
• Bear Hug: ▲ + ●
• Stonehead: ⇨,⇨ + ■ + ●
• Circus Roll:
⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦,⇨ + ■ + ▲ N

LLAVES LATERALES

• Choke Slam:
[■+✖_▲+●] <CIO>
• Bear Slam:
[■+✖_▲+●] <CDO>

LLAVE POR LA ESPALDA

• Swing Swung: [■+✖_▲+●]

GOLPES

• Bear Hammer: ■, ■, ■
• Jab-Elbow-Hammer: ▲, ■, ▲
• Overhead Smash: ■ + ▲
• Double Hammer: ■ +▲, ■+▲
1) Sit: ✖ + ●
2) Sit Punches-Left: ■, ▲, ■, ▲
2) Sit Punches-Right:
▲, ■, ▲, ■
G-Clef Cannon: ⇨+■, ■, ■
• Demon Uppercut: ⇨,⇨+▲
• Double Claw:
[➡_⇨,⇨]+ ■+▲ PA
• Leaping S.Kicks: ⇨,⇨,⇨+✖ RG
• Rushing Uppercut-Left:
⬊ + ■, ▲, ■, ▲
• Rushing Uppercut-Right:
⬊ +▲, ■, ▲, ■
• Salmon Fishing: ⇦,⇨+ ■ + ●
• Grizzly Claw: ⇦, ⇙, ⇩, ⬊ +▲
• Pancake Press: ⇗ + ✖ + ●
• Killing Uppercut: ML+■
• Uppercut-Grizzly Claw: ML+■, ▲
• Batter Up: ML+■+▲
• Batter Up-Smash:
ML+■+▲, ■+▲
• Windmill Punches:
TA, ⇩ +■, ▲, ■, ■ RG PA
• Rushing Upper:
TA, ⬊ +▲, ■, ▲
• Hammer Rush-High:
TA, ⬊ +▲, ⇨ +■
• Hammer Rush-Mid:
TA, ⬊ +▲, ⇩ +■
• Hammer Rush-Low:
TA, ⬊ +▲, ⬇ +■
• Hammer Rush-High:
TA, ⬊ +■, ▲,⇨ +■
• Hammer Rush-Mid:
TA, ⬊ +■,▲, ⇩ +■
• Sweep Rush-High:
⬊, ■, ■, ■, ▲,⇨ + ■
• Sweep Rush-Mid:
TA, ■, ■, ■, ▲, ⇩ +■
• Sweep Rush-Low:
TA, ■, ■, ■, ▲, ⇩ +■
1) Wakeup Hammer: KO, ⬇ +■+▲
2) Sit Punches-Left: ■, ▲, ■, ▲
2) Sit Punches-Right: ▲, ■, ▲, ■
• No Problem: ■+▲+✖
• Dance: ⇩ +● (**Nota 1**)
• Rolling Bear:
⇦+■+▲, 360 (**Nota 2**)

Nota 1: Sólo funciona cuando el oponente está tumbado.

Nota 2: En este caso, 360 significa ⇨,⇘,⇩,⇙,⇦,⇖,⇧,⬈.

EL MEJOR JUGGLE

⇨,⇨+▲, ⬇,#,■+▲,■+▲

IMPARABLES

• Terrible Claw: ⇦+■+▲ PA
• Fatal Wind: ⇦,⇦+▲+✖+●

GUN JACK

LLAVES Y PRESAS

• Body Slam: ■ + ✖
• Press Slam: ▲ + ●
• Pyramid Driver: ⇩ ⇘ ⇨+ ■
• Ground Zero: ⇗+ ■ + ▲
• Lift Up-Megaton Hit:
⇗+ ■ + ▲, ⇩, ⇩+ ▲
• Backbreaker: ⇩ ⇙ ⇦ + ▲
• Volcano: ⇩ + ▲ + ●
• Volcano Blaster: ⇩, ⇩+ ▲ + ●
• Body Smash: ⇙+ ▲ + ✖
• Choke Slam: ⇨,⇨ + ▲ + ✖
• Pile Driver: ⇙,⇨+ ■ + ▲
1) Body Press: ⇩+ ■ + ✖
2) Hammer: ■ + ▲

LLAVES LATERALES

• Long Bomb:
[■ + ✖_▲ + ●] <CIO>
• Hanging Neck Throw:
[■+ ✖_▲ + ●] <CDO>

LLAVES POR LA ESPALDA

• Spinal Crush: ■ + ✖
• Throw Away: ▲ + ●

GOLPES

• Jack Hammer: ■, ■, ■
• Jab-Elbow-Hammer: ▲, ■, ▲
• Overhead Smash: ■ + ▲
• Double Hammer: ■+ ▲, ■+ ▲
• High-Low Cross Cut Saw:
[➡_⇨]+ ■ + ▲, ■ + ▲
• Cross Cut-Saw Blas:t
[➡_⇨]+ ■ + ▲, ⇩+ ▲
• Sliding: [➡_⇨]+ ✖ + ● RG
• Double Axe: ⇩+ ■ + ▲
1) Sit: ⇩+ ✖ + ●
2) Sit Punches-Left: ■, ▲, ■, ▲
2) Sit Punches-Right: ▲, ■, ▲, ■
1) Sit-Pancake Press:
⇩+ ✖ + ●, ✖ + ●
2) Sit Punches-Left: ■, ▲, ■, ▲
2) Sit Punches-Right: ▲, ■, ▲, ■
• Whiff Body Press:
⇩ +■+✖ RG TSL
• Thunder Slap: ⇩ + ▲ + ✖
• Rushing Uppercut-Left:
⬊ + ■, ▲, ■, ▲
• Rushing Uppercut-Right:
⬊ + ▲, ■, ▲, ■
• Debugger: ⇦, ⇙, ⇩, ⬊+ ■
• Megaton Blast: ⇦,⇙,⇩,⬊+ ▲
• Machine Gun Blast:
⇙+ ■, ■, ■, ■, ■, ▲
• Cossack Dance:
⇙+ ✖, ●, ✖, ●, ✖, ●
1) Pancake Press: ⇗+ ✖ + ●
2) Sit Punches-Left: ■, ▲, ■, ▲
2) Sit Punches-Righ: ▲, ■, ▲, ■
• Killing Uppercut: ML + ■
• Batter Up: ML+ ■ + ▲
• Batter Up-Smash:
ML+ ■ + ▲, ■ + ▲
• One-Two Blast: TA, ■, ▲
• Takedown: TA, ■ + ▲
• Windmill Punches:
TA, ⇩ +■, ▲, ■, ■ RG
• Rushing Uppercut:
TA, ⬊+ ▲, ■, ▲
• Hammer Rush-High:
TA, ⬊ + ▲, ⇨ + ■
• Hammer Rush-Mid:
TA, ⬊ + ▲, ⇩+ ■
• Hammer Rush-Low:
TA, ⬊+ ▲, ⇩+ ■
• Hammer Rush-High:
TA, ⬊ + ■, ▲,⇨ + ■
• Hammer Rush-Mid:
TA, ⬊+ ■, ▲, ⇩+ ■
• Hammer Rush-Low:
TA, ⬊+■, ▲, ⇩+ ■
• Sweep Rush-High:
TA, ■, ■, ■, ▲,⇨+ ■
• Sweep Rush-Mid:
TA, ■, ■, ■, ▲, ⇩+ ■
• Sweep Rush-Low:
TA, ■, ■, ■, ▲, ⇩+ ■
• Low Cross Cut Saw:
TA, ⬊ + ■ + ▲
1) Wakeup Hammer:
KO, ⬇ + ■ + ▲
2) Sit Punches-Left: ■, ▲, ■, ▲
2) Sit Punches-Right: ▲, ■, ▲, ■
• Megaton Upper:
⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨, ⬊ + ■ + ▲

Nota 1: Después del primer ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨, se pueden realizar 4 más antes de pulsar ■; después de esas cuatro veces, el golpe es Imparable.

EL MEJOR JUGGLE

⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨, ⬊+ ■, ⇩ +■+▲

COMBOS DE 10 GOLPES

• ⇩+ ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ▲,
■, ■ + ▲, ■ + ▲
• ⇩+ ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ▲,
■, ⬇ + ■ + ▲, ■ + ▲
• ⇗+ ■, ■, ●, ✖, ●, ■, ▲,
■, ■ + ▲, ■ + ▲
• ⇗+ ■, ■, ●, ✖, ●, ■, ▲,
■, ⬇+ ■ + ▲, ■ + ▲

IMPARABLES

• Dark Greeting: ⇨+●~■
• Giant Foot Stomp:
✖ + ● (✖ + ●, ✖ + ●) {!}
• Windup Punch:
⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ ■ GS (Note 1)



JULIA CHANG

LLAVES Y PRESAS
- Fireman Carry into Slam: ■ + ✖
- Perfect Plex: ▲ + ●
- Northern Lights Suplex: ⇩ , ⇙ + ■ + ✖
- Double Arm Underhook: ⇩ +■ +▲
- Mad Axes: ⇩ , ⇙, ⇦, ⇨+ ▲
- Cross Arm Suplex: **TA**, ⇙ , ⇩ , ⇙ + ■ + ▲ **N**

LLAVES LATERALES
- Running Bulldog: [■ + ✖_▲ + ●] **<CIO>**
- Twisting Frankensteiner: [■ + ✖_▲ + ●]**<CDO>**

LLAVE POR LA ESPALDA
- Flying Head Smash: [■ + ✖_▲ + ●]

GOLPES
- G-Clef Cannon: ■, ■, ■
- Rush-Mini Bow: ■, ■, ●
- Rush-Bow Leg Kicks: ■, ■, ●, ✖
- Machine Gun Cannon: ■~▲, ■
- Machine Gun-Low: ■~▲, ✖
- Machine Gun-High: ■~▲, ●
- Spin Behind: ▲~⇦
- Twin Arrow: ■ + ▲ **RG**
- Ultimate Cannon: ▲ + ✖, ■
- Spin Sideways: ✖ + ●
- Spin-Roundhouse: ✖ + ●, ●
- High Kick-Razor's Edge: ●, ●, ■
- Triple Spinning Kick: ●, ●, ●
- Double Spin-Low K.: ●, ●, ⇩ + ●
- Flash Uppercut: ⇨+ ■
- Palm Explosion: ⇨ + ■~▲ **DE**
- Elbow: ⇨,⇨+ ■
- Elbow-Skyscraper Kick: ⇨,⇨+ ■, ●
- Foot Stomp: ⇗+ ✖ + ●
- Thunder Palm: ⇩, ⬊ + ■
- Light Bolt: ⇩, ⬊+ ■, ▲ **DE** ⇨
- Axe Cannon: ⇩ +■,■
- Axe-Mini Bow: [■ + ●_⇩ + ■, ●]
- Axe-Bow Leg Kicks: [■ + ●_⇩ + ■, ●] ✖
- Mid-Ultimate C.: ⇩ +▲, ✖, ■
- Low Razor: ⇩ + ●
- Razor's Edge: ⇩ + ●, ■
- Sweep-Headkick: ⇩ +●, ●
- Sweep-Low Kick: ⇩ +●, ⇩ +●
- Mini G-Clef Cannon: ⇩ +▲, ■
- Uppercut-Elbow: [**ML**+▲_✖~▲] ▲
- Uppercut-G-Clef Cannon: **ML** +▲_✖~▲]■, ■
- Uppercut-Low Razor: [**ML**+▲_✖~▲] ●
- Uppercut-Razor's Edge: [**ML**+▲_✖~▲]●, ■
- Uppercut-Sweep-Headkick: [**ML**+▲_✖~▲]●, ●
- Uppercut-Sweep-Low Kick: [**ML** + ▲_✖~▲] ●, ⇩ + ●
- Skyscraper Kick: **ML** + ●
- Body Elbow: **TA**, ⇩ + ▲ **DE**
- Bow Leg Kicks: **TA**, ⇩ +●,✖
- Taunt ▲ + ✖ + ●
- L. Parry: [⇩_⇙]+[■+✖_▲+ ●]

EL MEJOR JUGGLE
(**WS**)+▲, ■, ■, #, ⇩ +●, ■

COMBOS DE 10 GOLPES
- ▲,■,■,▲,✖,✖,✖,●,●,■
- ▲,■,■,▲,✖,✖,▲,✖,▲,■
- ▲,■,■,▲,✖,✖,▲,■,●,✖

IMPARABLES
- Heaven Cannon • ⇨+ ■+●

ANNA WILLIAMS

LLAVES Y PRESAS
- Arm Turn: ■ + ✖
- Lifting Toss: ▲ + ●
- Neck Throw: ⇗+ ■ + ▲
- Embracing Elbow: ⇩ , ⇩ + ■ **N**

LLAVES LATERALES
- Side Elbow Smash: [■ + ✖_▲ + ●] **<CIO>**
- Legover Takedown: [■ + ✖_▲ + ●] **<CDO>**

LLAVE POR LA ESPALDA
- Triple Break: [■ + ✖_▲ + ●]

GOLPES
- Bermuda Triangle: ■, ▲, ● **RG**
- Mini Snake-Feint: **PL** ■, ▲, ■, ●, ▲ [⬆_⬇] **RG**
- Quick Snake Mid: ■, ▲, ■, ●, ▲, ✖ **RG**
- Quick Snake Low: ■, ▲, ■, ●, ▲, ● **RG**
- Quick Snake Grabber: ■, ▲, ■, ●, ▲, ⇗ + ✖ **RG**
- PDK Quick Combo: ■, ●
- Double PDK Combo: ▲, ■, ●
- Punch-Anna Bomb: ▲, ⇨ + ■ + ▲
- PK Combo: ▲, ✖
- PDK Combo: ▲, ⇩ + ✖
- Cross-Roundhouse: ▲, ●
- Left-Right: **HK** ✖, ●
- High Kick-Low Kick: ●, ✖
- Toe Kick Quick: [⇩ +_TA] ■, **N**+●
- Toe Kick: [⇩ +_TA]▲, ●
- Low Kick-Upper: [⇩+_TA]✖, ▲
- Left LK-Right: **HK** [⇩ +_**TA**]✖, **N**+●
- Right LK-Backhand Chop: [⇩ +_**TA**]●, ■ **(Nota 1)**
- Arm Stab: **TA**,⇨ + ■ **PA**
- Overhead Windmill: **TA**,⇨+ ▲
- Arm Sweep: **TA**, ⇩ +▲
- Guard Break: ■ + ▲
- Delay Guard Break: ⇨+ ■ + ▲
- Super Riser: [**ML**_⇩,⇘,⇨]+▲
- Anna Bomb: **ML** + ■ + ▲
- Power Anna Bomb: ⇨,⇨+■+▲
- Head Banger: ⇨,⇨ + ▲
- Rolling Kick: ⇨,⇨+ ● **KO**
- Super Creeper-Feint: **PL** ⇩ +✖, ■, ●,▲[⬆_⬇] **RG**
- Super Creeper Mid: ⇩ + ✖, ■, ●, ▲, ✖ **RG**
- Super Creeper Low: ⇩ + ✖, ■, ●, ▲, ● **RG**
- Super Creeper Grabber: ⇩ +✖, ■, ●, ▲, ⇗ + ✖ **RG**
- Creeping Snake: ⇩ +✖, ▲, ■, ●
- Creeping Snake-LHK: ⇩ + ✖, ▲, ✖
- Creeping Snake-LLK: ⇩ + ✖, ▲, ⇩ + ✖
- Creeping Snake-RHK: ⇩ + ✖, ▲, ●
- Assault Bomb: ⇩ + ✖, ■, ▲
- Flash Kick-Left LK: ⇩ + ✖, ✖, ✖
- Flash Kick-Right HK: ⇩ + ✖, ✖, ✖, ●
- Flash Kick-Punches: ⇩ + ✖, ✖, ✖, ■, ▲
- Left Mid-Right HK: ⇩ + ✖, ●
- Triple Slaps: ⇦ + ■, ■, ■
- Double Slaps: ⇦+▲,▲ **RG**
- Leg Grabber: ⇗ + ✖
- Nicolella: [⇖_⇧] + ✖
- Can Opener: [⇧_⇗]+ ●, ✖, ●
- Can Opener-Feint: **PL** [⇧_⇗]+●, ✖, ●[⬆_⬇]
- Hopping LK-Uppercut: ⇗, N, ⇩ + ✖, ▲
- Hopping LK-Right HK: ⇗, **N**, ⇩ + ✖, ●
- Jump Kick Left: ⇨,⇨,⇨+ ✖
- Heel Stomp: ⬇ + ✖ + ●
- Arm Sweep: **PL** + ▲ **CR**
- Double Lift: **PL** + ■ + ▲
- Butt shake: ■ + ▲ + ✖ **DE**
- High/Mid Reversal: ⇦ + [■ + ✖_▲ + ●]
- Cat Stance: ⇦ + ● (auto-parrie bajo)
- Cat Stance Kick: ⇦ + ●, ●

Nota 1:
Apretando abajo inmediatamente después del segundo golpe daremos un paso lateral.

EL MEJOR JUGGLE
⇗ +●,■,■, ⇩ +✖,■,●,▲,✖

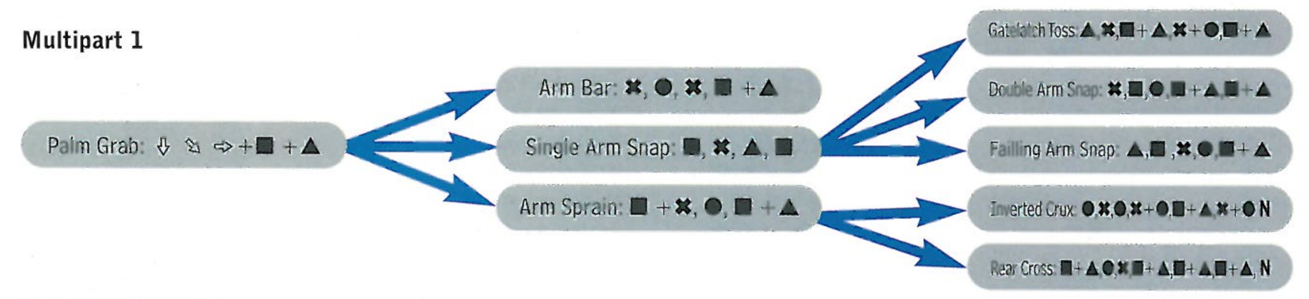
COMBO DE 10 GOLPES
- [■_⇩ +■], ▲, ■, ▲, ✖, ✖, ■, ▲, ■,●

IMPARABLES
- Bloody Scissors: ⇩ + ■ + ▲

1) Hunting Swan: ⇙+ ■ + ▲
2) Swan Cancel: ⇧ , ⇧

MULTIPARTS

Multipart 1



DOCTOR B.

CONVENCIONES ESPECIALES:

CE: Cae de espaldas al ejecutar un golpe.
CEE: Cae de espaldas electrocutado al ejecutar un golpe.

LLAVES Y PRESAS

- Rolling Powerbomb: ✖ + ● (rival agachado)
- Parada: ■ + ▲
- Dr. Frankensteiner: ⇨,⇨ + ●
- Stone Head: **KO** [⇨,⇨_⇦,⇦]⇦+ ■ + ▲ **N**

LLAVES LATERALES

- Arm Takedown: **BDS**, ■ + ▲ **<CIO>**
- Trip Up: **BDS**, ■ + ▲ **<CDO>**

LLAVE POR LA ESPALDA

- Atomic Drop: **BDS**, ■ + ▲

GOLPES

- Bad Stomach: **BDS** ■+●
- Panic Doctor: ▲~■ **CE**
- Left Lk-Right: **LK** ✖,●
- Thunder Oldfist: ⇗ +■ **CEE**
- Wind Oldfist: ⇗ +▲ **CE**
- Trip Slide: ⇨+✖+●
- Crouch Dash: ⇨,⇨
- Jam Combo: ⇨,⇨+■,●,✖,▲,■ **CEE**
- Jam Combo Extension: ⇨,⇨+■,●,✖,✖,✖,▲,■ **CEE**
- Jack Tamer: ⇨,⇨+▲ **DE (NC) RG**
- Slash Kick: ⇨,⇨+✖ **RG**
- Whiff Frankensteiner: ⇨,⇨+●
- Steel Dive: ⇨,⇨+■+▲
- Head Dive: ⇨,⇨+✖+●
- Elbow Rush: ⇨,⇨,**N**+▲ **CE**

1) Elbow Warp: ⇨,⇨, **N** + ▲ **(NC)**
2) Laughing Doctor: ⇨,⇨
3) Mind Warp: ■ + ▲ **TAL**
3) Hopping Back Kick: ✖

- Panicsmoka: ⇨,⇨,N+✖
- Twin Pistons: ⇩ +■,▲ **CE**
- Slicer ⇩ +● **TSC**
- Dr. Kossak Kicks: ⇙+ ✖, ●, ✖, ●, ✖, ● **CE**

1) Guard Break: ⇦ + ■ + ● **KO**
2) Shadow Legs Front: ~←
3)Overhead Crescent: ✖ **CE**
3)Prison Break: ● **CE RG**
1) Panik Reverse: ⇦ + ✖ + ●
2) Shadow Legs Back: ~← o ~→
3)Summer Kick: ✖ **CE**
3)Winter Kick: ● **CE**
1) Gut Stun: **PL** + ▲ **CE DE**⇨
2) Thunder Oldfist: ■ **CE**

- Doctor Scoot: **KO**[⇨_⇦]

1) Doctor Roll: **KO** [⇨,⇨_⇦,⇦] **CE**
2) Rolling Kick: ● **RG**
2) Flying Cross Chop: ⇨ + ■ + ▲ **RG**
2) Flip Flop: ✖ + ● **KO**

- Hop Up: **KO** ✖ + ●
- Rolling Kicks: **KO** ✖, ✖
- Roger Kicks: **KO** ●,✖,●,✖,●
- Trick Roger Kicks: **KO** ●,●,✖,●,✖,●
- Chi Charge: **KO ALL**
- Doctor Scoot Away: **TAL** [⇨_⇦]

1) Doctor Roll: **TAL** [⇨,⇨_⇦,⇦] **CE**
2) Flying Cross Chop: ⇨ + ■ + ▲ **RG**
2) Flip Flop: ✖ + ● **TAL**

- Roo Kick: **TAL** ✖ + ● **CEE**
- Chi Charge: **TAL ALL**
- Lying Trip Slide: **TSL** ✖+●
- Spinning Crescent Lunge: **TSC** ● **TSC**

1) Doctor Roll: **TSC** ⇦,⇦ **CE**
2) Rolling Roo Kick: ~✖+● **CEE**

- Mind Blast: **ES** ■+▲
- Mind B. Away: **ES**⇦ + ■ + ▲

1) Panic Charge Reverse: **ES** ✖+●
2) Shadow Legs Back: ~←_~→
3)Summer Kick: ✖ **CE**
3)Winter Kick: ● **CE**

High/Mid Punch Parry: ■+▲ **(Nota 1)**

- Low Parry: ⇩ +■+▲

1) Resting Doctor: ⇩ +✖+●
2) Skidding Doctor: ✖_●

- Diagnosis: (RK parry) ⇨ (durante RK) (**Nota 2**)

Nota 1:
Este movimiento puede conducir directamente al Irish Whip Multipart.

Nota 2:
Parada automática si la patada derecha del rival golpea en **NC**.

EL MEJOR JUGGLE

⇗ + ✖, ●, ✖, ●, ✖, ● <el primer golpe debe conectarse en un Counter>

COMBO DE 10 GOLPES

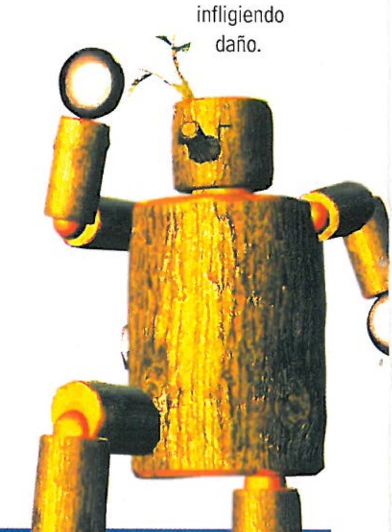
Banik Charge: ✖+●
Después de Banik Charge:
⇗ +■,✖,✖,✖,✖,→+✖,✖,✖,✖,✖,✖

IMPARABLES

1) Panik Reverse Charge: ⇦+✖+●
2) Super Doctor: ↑

- Doctor Breath: **KO**[■_▲]
- Bio Reactor: ⇦+■+▲ (Para huir pulsa ✖+●. Si no, seguirá infligiendo daño.

MOKUJIN



Mokujin es uno de los luchadores que aparecen por primera vez en la saga *Tekken*. Tiene forma de un muñeco de madera utilizado para el entrenamiento, aunque en *Tekken 3* tiene vida propia. Es un personaje que carece de movimientos propios y adopta aleatoriamente los movimientos de los demás luchadores. Para averiguar qué personaje es, fíjate bien en sus movimientos de presentación (justo antes de que comience el combate). Algunos de estos movimientos son muy característicos, pero si aún así no eres capaz de averiguar quién es, lo mejor para salir de dudas es realizar una llave.

BRYAN FURY

LLAVES Y PRESAS
- Single Arm: DDT ■+✖
- Suplex Slam: ▲+●
- Triple Punishment: **TA**, ⇩, ⇩, ⇩ +■+▲ **N**

LLAVES LATERALES
- Sidewalk Slam: [■+✖_▲+●] **<CIO>**
- Knee Blast: [■+✖_▲+●] **<CDO>**

LLAVE POR LA ESPALDA
- Sleeper Toss: [■+✖_▲+●]

GOLPES
- Bruce Rush: ■,▲,■,▲
- Rush-Low Kick: ■,▲,■,●
- One-Two Punch-Low Kick: ■, ▲, ✖
- Hammer Driver: [⇩_**TA**_⇦ +] ■ + ▲
- Punch-Double Spin Kick: ■ ~ ●, ✖
- Running Blind: ■ ~ ●, ✖, ✖
- Dash Changeup: ■ ~ ●, ▲, ● **RG** (**Nota 1**)
- Lair's Dance: ■~●,▲,■,▲ (**Nota 1 y 2**)
- Dance Of Doom: ■~●, ▲, ■, ● **RG** (**Nota 1 y 2**)
- Quick Spin Kick: ✖,✖
- Bruce Special-Elbow: ✖, ▲, ■, ▲
- Bruce Special-Low Kick: ✖, ▲, ■, ●
- Triple Roundhouses: ⇨+ ●, ✖, ●
- Mach Breaker: ⇨, ⇨ + ▲
- Spinning Roundhouse: ⇨,⇨ + ✖
- Side Step Elbow: ⇨ + ■ + ▲
- Slash Kick ⇨,⇨,⇨+ ✖ **RG**
- Back Fist: ⇦+▲ **DEc**
- Double Back Fist: ⇦ + ▲, ■ **DE (NC)** (**Nota 1**)
- Hands Of Doom: ⇦ + ▲, ■, ▲ (**Nota 1 y 2**)
- Rush Of Doom: ⇦ + ▲,■,● **RG** (**Nota 1 y 2**)
- Backhand-Side Stunner: ⇦ + ▲, ● **RG** (**Nota 1**)
- Front Kick: ⇦ + ✖
- Front Kick-Rush Elbow: ⇦+ ✖, ▲, ■, ▲
- Front Kick-Rush L/Kick: ⇦+ ✖, ▲, ■, ●
- Front Kick-Knee: ⇦+ ✖, ●
- Flying K.Kick: ⇦,⇦ + ● **KO**
- Thin Low Kick: ⇩ +✖+●
- Left Body Blow: ⇩ +■
- One Two-B.B.: ➘+ ■, ▲ **RG**
- Vulcan Body Blow: ➘+■,■,■,■,▲ **RG**
- Rolling Driver: [⇧_⬀]+ ✖
- Orbital Heel Kick: [⇧_⬀]+ ●
- Right Body Blow: ⇩ + ▲
- Snake Edge: ⬂ + ✖
- Power Axe: ⇩ + ● **RG**
- Sway: ⇩, ⬃, ⇦, **N**
- Sway-Slash Elbow: ⇩, ⬃, ⇦, **N** + ▲
- Left Upper: **ML** + ■
- Right Upper: **ML** + ▲
- Fisherman's Slam: **ML**+▲[⇨_⇦] +▲
- Power Knee: **ML** + ✖ **DE (NC)**
- Double Power Knee: **ML** +✖, ●
- Short Uppercut: **ML** + ■ + ▲
- Rising Kick: **ML** + ✖ + ●
- Headhunter: **PL** + ■
- Cheap Trick: **PL** + ■, ▲
- Shell Shock: **PL** + ▲ **DL**
- Taunt: ■ + ✖ + ●
- Low Parry: [⇩_⬃]+[■+✖_▲+●]

Nota 1:
Se puede cancelar pulsando ⇨+■ antes del primer golpe.

Nota 2:
Se puede cancelar dando un paso lateral entre el primer y segundo golpe.

EL MEJOR JUGGLE
■,●,▲,■,⇨, ⇨+✖

COMBOS DE 10 GOLPES
- ⇦+✖,●,■,▲,■,●,▲,■,●,▲
- ⇦+✖,●,■,▲,■,●,▲,●
- ⇦+✖,●,■,▲,■,●,✖,✖

IMPARABLES
- Overhead Smash: ⇨+■+●
- Super Overhead Smash: ⇦ + ■ + ●

OGRE/TRUE OGRE

LLAVES Y PRESAS
- Press Slam: ■ + ✖
- Bear Hug: ▲ + ●
- Waning Moon: ⇩, ⇩ + ▲ + ● **VO**

LLAVES LATERALES
- Multi Slam: [■+✖_▲+●] **<CIO>**
- Neck Toss: [■+✖_▲+●] **<CDO>**

LLAVE POR LA ESPALDA
- Swing Swung: [■+✖_▲+●]

GOLPES
- Shining Fists: ■, ■, ▲
- Devil Fists: ■, ▲, ▲
- Cross-Backhand: ▲, ▲
- Demon Scissors: ● ~ ✖ **KO**
- Power Punch: ⇨ + ▲
- Right Splits Kick: ⇨ + ●
- Shoulder Ram: ⇨ + ■ + ●
- Hammer Fist: ⇨,⇨+ ■ + ▲
- Left Splits Kick: ⇨,⇨ + ✖ **RG**
- Bazooka Kick: ⇨,⇨ + ●
- Hammer Heel: ⇨,⇨, **N** + ●
- Exploder: ⇨,⇨ + ✖ + ● **TSC**
- Dragon Dive: ⇨,⇨,**N** + ✖ + ●
- Slash Kick: ⇨,⇨,⇨+ ✖ **RG**
- Shin Kick-Head Kick: ⇩ + ●, **N** + ●
- Double Elbow: ⇩ + ■, ▲
- Blazing Kick: ⇩, ⬃ + ●
- Double Knuckle: [⇧_⬀]+ ■ +▲
- Delay Double Knuckle: [⇧_⬀] **N** + ■ + ▲
- Hunting Hawk: ⬀ + ✖, ●, ✖ **RG**
- Windmill Kick: ⬁ + ✖
- Windmill-Tooth Fairy: ⬁ + ✖, ▲
- Heavy Body Blow: **ML**+▲ **DE** ⇨

1) Infinity Kick Combo: **ML** + ✖, ✖, ⇩ + ✖, ✖...
2) Infinity Extension: ⇧ + ✖...
2) Infinity Extension: ⇩ + ✖...
2) Infinity Extension: ⇩ + ✖...

- Tsunami Kick: **ML** + ●, ●
- Rising Kick: **ML** + ✖ + ●
- Groin Punch: **TA**, ⇨ + ■ **PA**
- Power Slap: **TA**, ⇨ + ▲
- Low Backhand Sweep: **TA**, ⇩ + ▲
- Snake Creeper: **TA**, ✖, ✖, ✖
- Snake Dimension: **TA**, ✖, ✖, ⇩ + ✖

MOVIMIENTOS EXLCUSIVOS
- Evil Wheel: ⇧ + ✖ + ●
- Buffalo Horn: ⇩ + ■ + ▲
- Low Tail Spinner: ⇩ + ✖ + ●
- Mid Tail Spinner: ⇩ + ✖ + ●
- Dble Mid Tail Spinner: ⇩ + ✖ + ●, ✖ + ●
- Deadly Revenge: **TA**, ⇩ (**Nota 2**)
- Hell Flame: ■ + ▲ {!}
- Blazing Inferno: ⇩ + ■ + ▲
- Owl's Hunt: [**KO_TAL**] ✖ + ●

Nota 2: Realizar este golpe tras de recibir un puño medio.

EL MEJOR JUGGLE
⬇,✖,✖,✖, ⬇,✖,✖,✖

IMPARABLES
- Deadly Slice: ⇦+▲
- God Reverse: ⇦ + ■ + ▲ (**Nota 1**)
- Killing Blow: ⇦ + ▲ + ✖
- Serpent's Venom: ⇨,⇨ + ▲
- Deadly Slash: ⇨,⇨, **N** + ▲
- Dragon Power Punch: ⇦,⇦ + ■ + ▲
- Bloody Scissors: ⬃+ ■ + ▲
- Burning Knuckle: [⇧_⬀] ⇩ + ■ + ▲ {!}
- Delay Burning Knuckle: [⇧_⬀] **N**, ⬇ +■+▲ {!}

Nota 1: Contra los puños altos de los rivales. Sólo Ogre tiene este movimiento.

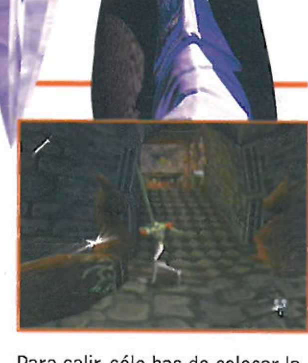
Medievil

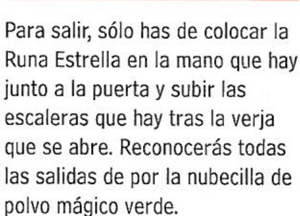
Estamos ante uno de los arcades más sorprendentes y divertidos para PlayStation. Además de ser una preciosidad gráfica, tiene un desarrollo de lo más variado que nos obligará a demostrar que somos tan hábiles como inteligentes. Si falláis en alguna de estas dos cualidades -inteligencia o habilidad- (cosa que dudamos) y os habéis quedado atascados, no os preocupéis, que para algo estamos aquí los chicos de PlayManía.



LA CRIPTA DE DAN







Esta cripta es ideal para practicar el sistema de control y la mecánica de juego.
Para salir de la cripta tendrás que encontrar la **Runa Estrella** que abre la puerta (y que está en el pasillo de la izquierda). Antes de irte, mira la pared opuesta al pasillo en el que está la Runa, hay un bloque de piedra con un color más claro que es una puerta secreta. Podrás entrar más adelante, cuando aprendas la habilidad de embestir. Dentro encontrarás oro y una botella de vida. Lo que sí puedes coger ahora es la **Espada**, el **Escudo de Cobre**, la **bolsa de oro** que hay al final del pasillo de la Runa Estrella, la carga de cien **Dagas** arrojadizas que se encuentra justo a la derecha de la salida y la **Botella de Vida** que hay a la izquierda.
El oro es tu poder adquisitivo, y lo necesitarás para comprar a las gárgolas algunas armas: Dagas, Flechas, Lanzas...
Para salir, sólo has de colocar la Runa Estrella en la mano que hay junto a la puerta y subir las escaleras que hay tras la verja que se abre. Reconocerás todas las salidas de por la nubecilla de polvo mágico verde.

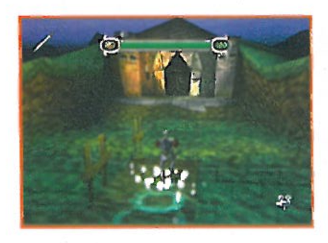
EL CEMENTERIO

Sigue el camino de tierra hasta encontrar un libro que te da la bienvenida. Continúa por el camino hasta llegar a una colina pequeña. Elimina a los zombies que salen de la tierra y sigue avanzando hasta otra colina más grande. Bordéala y encontrarás la **Runa Tierra**.
Ve hacia el fondo acabando con los zombies hasta ver unas escaleras que conducen a una puerta por la que no podrás entrar hasta tener la Runa Caos.
A la izquierda hay una **Fuente de Vida** (una especie de fuego verde). Colócate sobre ella hasta que la llama se agote o se llenen tus botellas de vida.
A la izquierda hay una verja cerrada y una mano: coloca en ella la Runa Tierra. Dentro encontrarás, además de a algún que otro enemigo, la **Runa Caos** y algo de **oro**.
Vuelve a la puerta de las escaleras y tras poner la runa encontrarás un pasillo lleno de zombies. Acaba con ellos mientras avanzas hacia una estatua en forma de ángel.
Si la golpeas verás que se van abriendo los caminos que hay ante ti. Como todavía no tendrás lleno el **Cáliz de Almas** no intentes recogerlo y avanza por una de las otras dos rutas, mejor si es por la que en principio estaba cerrada.
Por el otro camino (el que













estaba abierto desde el principio) pasas de largo un enorme portal que no podrás traspasar hasta que tengas la Llave Calavera, y la conseguirás cuando acabes con el Demonio de Cristal, un jefe final de otro nivel, el Mausoleo.

Al final del camino de la izquierda verás una puerta y algunos zombies que debes eliminar.
Recoge la **Botella de Vida**, continúa hasta bajar a un nivel inferior del suelo (ahora tendrás a la izquierda un sitio más alto en el que hay **oro** y una gárgola dispensadora, pero en cuanto toques el tesoro aparecerán un montón de zombies).
Mata a los malos, bordea la roca circular de más adelante por el lado izquierdo, sube a la roca siguiente para recargar tu energía en otra **Fuente de Vida**, baja y ve hacia el fondo.
La salida está tras un río desbordado que tendrás que pasar sobre un puente de madera que apenas se ve. Ten cuidado de no caer al agua o perderás una vida.
A estas alturas, el Cáliz de las Almas debe estar al 100% y habrá aparecido el mensaje: "El Cáliz de las Almas te espera". Vuelve a la estatua del ángel a recogerlo y sal del nivel.

GALERÍA DE HÉROES

Accederás a este escenario cada vez que recojas un Cáliz de las Almas, y cada vez que lo hagas tendrás ocasión de hablar con alguna de las viejas glorias de Gallowmere.
En cada una de tus visitas podrás charlar con una o varias estatuas que te ofrecerán regalos, y tú tendrás que decidir si los aceptas o no.
En esta primera ocasión, la única estatua que hablará contigo será la de Puntería Tim, quien te ofrecerá un Arco mágico, con 150 Flechas capaces de rebotar en las paredes.
Cógelo y ve hacia el siguiente nivel.

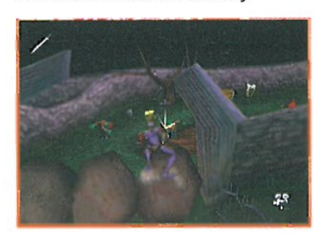
LA COLINA DEL CEMENTERIO

Al comenzar la fase la imagen te mostrará como Zarok conjura un hechizo para que las dos estatuas que guardan la puerta del mausoleo cobren vida.
Ambos monstruos comienzan a vomitar gigantescas bolas de piedra, que ruedan sendero abajo... donde tú estás.
Avanza hasta llegar a un espacio abierto con dos zonas: la de la derecha conduce a un área secreta taponada por una roca que todavía no puedes destruir y la de la izquierda está libre de obstáculos, salvo por unos zombies. Ve por ahí.



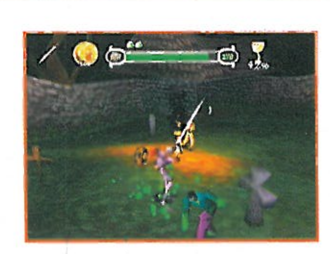
Verás un charco de lava, que es donde caen las piedras rodantes, y si buscas por ahí encontrarás una **ampolla de vida**. También hay un baúl con una calavera que al romperse eliminan a todos los enemigos que hay alrededor.
Empieza a subir a lo alto de la colina saltando las rocas y











usando todos los atajos para llegar a la cima cuanto antes. Al llegar arriba, las estatuas se autodestruirán. Ahora tendrás todo el escenario para ti solo, sin piedras y con muy pocos zombies.
Baja por el sendero y recoge todos los cofres y **oro** que veas. Antes del final, desde el penúltimo tramo, puedes saltar a la zona taponada por rocas que viste antes. La reconocerás porque en el suelo verás el mosaico de un dragón. Salta desde el sendero, mata a los zombies y en el cofre encontrarás una **Porra** de madera. Destruye las rocas que bloquean la salida con ella, pero abuses porque se desgasta.
Mata a los zombies que encuentras con la espada y ve a la entrada secreta, cerca de una hoguera. Usa la porra para





pulverizar la roca de la pared y entra.
Te encontrarás en una estancia con una gárgola y una puerta abierta que da a un vestíbulo con algunos malos. Mátalos. Unas escaleras conducen a otra sección y a una puerta medio escondida que debes destrozar con la porra para acceder a la biblioteca. En el centro hay una hoguera y si la golpeas con la porra ésta se encenderá. Sube las escaleras y verás que hay una habitación de base circular con seis puertas clausuradas por verjas. Tras las verjas hay malos,

y el **Cáliz de las Almas**.
Prende con la porra la paja del centro y las puertas se abrirán y te verás rodeado de monstruos. Acaba con ellos y recoge todos los items, incluidos el Cáliz y el **Talismán de las Brujas**.
Sube a lo alto de la colina, repón tu energía y ya puedes salir del nivel sin problemas.

GALERÍA DE HÉROES
En esta ocasión no tendrás mucha suerte, te tocará conformarte con una Botella de vida que te dará Tim. En cualquier caso, la energía nunca viene mal.

EL MAUSOLEO DE LA CIMA









El mausoleo tiene la estructura de una iglesia con un pasillo en el medio, tumbas a los lados y una especie de altar con vidrieras cerrado por una verja. Algunas de las tumbas de los lados están vacías, otras cerradas, otras contienen oro... De ellas salen unos trolls con antorchas que son muy rápidos y si te descuidas te robarán el arma que estás utilizando. Si esto sucede, tendrás que matar al ladrón antes de que escape, o no volverás a ver tu arma.
Recoge la **Porra** que hay al final a la izquierda y rompe con ella todas las tumbas cerradas que puedas. La última que rompas de la de la derecha es la entrada a las catacumbas.
Salta a la tumba y avanza hasta que una vidriera te corte el camino. Rómpela con la porra y acaba con los enemigos. Esta habitación tiene cuatro pasillos: uno es por el que acabas de venir, y los otros tres están taponados por vidrieras.
Rompe la de la izquierda, acaba con los enemigos y avanza con cuidado de no ensartarte en los cristales del suelo (rómpelos si es necesario). Al final darás con más monstruos, una **Runa de Tierra** y una **Ampolla** de vida.
Coge primero la ampolla y cuando cojas la Runa y corre tan rápido como puedas porque el suelo se derrumba bajo tus pies.
Cuando llegues a la estancia principal rompe la vidriera morada y avanza por el pasillo. Coloca la Runa de Tierra en la puerta y sigue avanzando con cuidado de los ladrones.
A la derecha hay una puerta cerrada que sólo se abre con una Runa Caos. Sube por las escaleras de la izquierda, llénate de vida en la **Fuente**, acaba con los malos y entra por la abertura de la pared de enfrente. Estás en en el altar de las vidrieras. Allí encontrarás una **Runa Luna** y otra abertura en la pared.
Entra y verás a un fantasma tocando un órgano y junto a él una **Runa Caos** y dos **Ampollas** de vida. Al fondo de la estancia está el **Cáliz de las Almas**, encerrado en una pequeña celda, junto a una gárgola.
Regresa por el altar a la sala de las vidrieras. Entra por el último pasillo, el de la derecha, rompiendo el cristal. Abre la puerta del final con la Runa Luna, pasa, acaba con los







monstruos y busca un pergamino que es una **partitura** para el músico fantasma. También hay una **Ampolla** a la izquierda.
En cuanto la recojas la partitura el suelo se vendrá abajo. Corre a la estancia de los cuatro pasillos y regresa por el del centro para entregarle la partitura al fantasma. Comenzará a tocar y se levantará la reja que encierra al Cáliz de las Almas. Vuelve a la puerta que pedía la Runa Caos. Entra y encontrarás un pasillo que tuerce a la derecha. El lugar está iluminado por un bloque con una hoguera. Empújalo por el pasillo delimitado por los cristales rotos. Tienes que colocarlo bajo un corazón de cristal al final de esta pasillo.
Comenzará una secuencia de vídeo y tú debes volver al piso superior no sin antes recoger las **Dagas** y el **Escudo** de cobre que había en el pasillo.
Verás que el diablo dibujado en la vidriera ha tomado vida. Acabar con el demonio de la vidriera no es complicado: selecciona la Ballesta y el Escudo de cobre. Cúbrete con el escudo de sus ataques y mantente lejos del demonio. Tienes que disparar a su corazón y sólo puedes dañarle cuando éste se ilumina.
Cuando acabes con él recibirás la **Llave Calavera** con la que podrás abrir el portal que conduce al mundo de los vivos, en el Cementerio.

GALERÍA DE HÉROES
Esta vez hablarás con Stanyer el Herrero, que te dará su Martillo de guerra, una de las armas más útiles de todo el juego. A diferencia de la Porra, el Martillo no se desgasta.

REGRESO AL CEMENTERIO



Entrarás por la puerta por la que saliste de El Cementerio y tendrás que buscar la enorme puerta que da acceso al mundo de los vivos.
Nada más salir, cruza el puente, sigue hacia delante y sube por la escalera de la izquierda. Aunque antes, si quieres, podrás recoger una **Ampolla** de energía y un **Escudo de plata**: la ampolla está en una de las rocas del final, y el Escudo se encuentra dentro de un baúl, junto a la gárgola de la sección elevada que hay frente a la escalera.
Al llegar a la zona circular deberás salir por la otra escalera, que quedará justo a tu



izquierda. Baja por ella hasta dar con la puerta al mundo exterior. Utiliza tu **Llave Calavera** para abrirla y entrarás en un escenario nuevo.
Por supuesto, en tu camino hacia la puerta te habrás topado con un montón de zombies que tendrás que matar siempre que quieres llenar el **Cáliz de las Almas**.
Al entrar al mundo de los vivos te atacarán un par de lobos. Acaba con ellos y avanza por el camino de tierra usando algún arma arrojadiza para matar al resto de lobos que encuentres. Sigue hasta dar con una caseta rodeada por una verja cerrada.
Rodea la caseta por la derecha y sube a la cumbre de la colina que hay detrás. Verás que hay otro cercado abierto: recoge la **Runa Estrella** del centro.
Regresa a la caseta y coloca la Runa en la mano que hay junto a la puerta. Entra y encontrarás el **Cáliz de Almas** en una estancia cuadrada. A los lados hay dos pasillos oscuros donde encontrarás zombies que salen de repente y una columna ascendente de estrellitas azules que te devuelven al exterior al final de cada pasillo.
Ve por el pasillo de la derecha y asciende. Te encontrarás en una cornisa de roca, sobre el río. A tu lado hay un bloque de piedra que debes empujar hasta el final de la cornisa para que caiga junto a un puente roto. Vuelve por donde has venido, recoge el Cáliz y regresa hasta la cornisa para saltar al bloque y alcanzar el extremo del puente. Allí te espera el segundo jefe: Los Lobos.
Los dos enormes lobos no paran de correr y además tienen la facultad de aparecer y desaparecer. Sólo puedes hacerles daño cuando son visibles, pero ellos pueden atacarte en cualquier momento. La mejor forma de acabar con ellos es utilizar Ataques de Poder con las Dagas: sin dejar de cubrirte, acumula poder con el Cuadrado pulsado, apuntando hacia uno de los malos, y suelta el botón en el preciso instante en que se materialice. Fallarás algunos disparos, pero con un poco de práctica acabarás con los dos rápidamente.
Ahora tienes la habilidad de la **embestida** (avanzando hacia delante y pulsando Triángulo). Las embestidas vienen muy bien para romper ciertos elementos del escenario, como por ejemplo... la pared falsa de la Cripta de Dan.







GALERÍA DE HÉROES
De nuevo te tocará hablar con el herrero, que sólo te dará un par de cofres de oro. Menos es nada...

CAMPOS DE ESPANTAPÁJAROS

Los espantapájaros son muy difíciles de matar, así que no te hagas el héroe. Bastará con que mates a cuatro para completar el Cáliz de las Almas (siempre y cuando acabes con el resto de los malos del nivel).
El escenario se compone de varias partes separadas por verjas. Al empezar, si sigues el camino de tierra naranja, verás a



la izquierda el primero de estos cercados. Cuidado porque hay un montículo de paja del que salen granjeros con rastrillos. Los montículos de paja se pueden eliminar con paciencia aunque sólo recibirás **oro**.
Acaba con todos los granjeros que salgan del primer montículo y empuja el remolque azul para tener acceso a la siguiente área. Al entrar te atacarán varios campesinos y verás que hay un cercado abierto, pero no pases todavía.
A la izquierda de por donde has entrado verás tres casas y detrás una **Ampolla** de energía gárgola. Para entrar en la



primera casa necesitas una Runa Luna. Ahora entra en la zona de la verja abierta.
La puerta se cerrará detrás de ti. A tu izquierda hay un gigante de hojalata que comenzará a avanzar en tu dirección y a la derecha hay una nueva verja cerrada. Mata al monstruo de hojalata disparando dagas contra sus puntos débiles. Haz lo mismo





una y otra vez, pasando entre sus piernas cada vez que se acerque y alejándote todo lo que

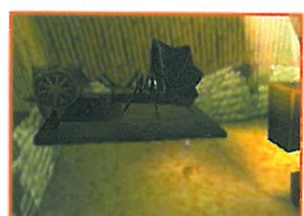




puedas. Cuando consigas obtendrás una **Runa Luna**. Con tu nueva Runa ya puedes entrar en la casa que viste antes. Ten cuidado porque hay un montón de murciélagos y no son fáciles de matar. Encontrarás un baúl con una **Porra** y una **Runa Tierra**. Vuelve al punto donde mataste al gigante y coloca la runa en la mano.
Al final del camino hay un molino y debes tener cuidado al pasar para que no te toquen las aspas. Rodea el molino y llena tu vida en la **Fuente**.
Continua por el camino de la izquierda. Un granjero y un espantapájaros saldrán a tu encuentro. Escapa de ellos y métete en el siguiente cercado abierto. La puerta se cerrará y aparecerá el segundo monstruo de hojalata.
Usa el mismo sistema de antes, aunque esta vez te lanzará bolas de fuego. Al morir soltará la **Runa Caos**, que necesitas para salir de esta sección.
Sigue el camino, pero cuidado al final porque entre el maíz se escondes dos campesinos. No entres en el maíz: hay monstruos escondidos capaces de devorarte en décimas de segundo.
Verás que sólo puedes bordear el edificio que acabas de encontrar por el lado izquierdo. Te encontrarás en una explanada bastante grande. A la izquierda hay un espantapájaros que aún no te ha visto. Ve por la derecha. Verás un montón de paja del que salen campesinos furiosos y un baúl donde está encerrado un dragón mágico llamado **Kul Katura**, el Señor de la Serpiente. Si abres el cofre, el dragón te estará tan agradecido que acabará con todos los malos de esta área. Kul Katura te seguirá durante más o menos un minuto, así que aprovecha su compañía tanto como puedas.
Ve por la derecha, más allá del silo, y verás una carreta azul como la del principio del nivel. Muévela hacia un lado y entra por la puerta que hay detrás. Estás en el interior del silo. Verás una caja de madera a la que no llegas con un salto y un bloque de paja que tienes que mover hasta la caja de madera para poder alcanzar la cornisa superior. Avanza hasta el final, por el lado derecho, y acciona la **palanca** que hay junto a una bolsa de **oro** y un baúl. Al accionar la palanca (con un golpe), bajará del techo una **segadora** a la que le falta una pieza. Para buscarla, sal del silo y avanza por uno de los caminos que se abren entre el trigo, enfrente del edificio.
Llegarás a un molino hueco que tienes que atravesar esquivando las aspas. Continúa hasta una gran piedra de moler. Tienes que entrar tras la piedra y salir por el otro lado sin que te aplaste. Encontrarás otra zona parecida con palos, pinchos y bloques que salen de la pared. Esquiva todos los obstáculos y sal por la abertura del otro lado. Sigue por el camino, llena tu barra de energía en la **Fuente Vida** y sigue hasta la tercera máquina. Se trata de un enorme cono por el que cae el grano molido, de forma que resbalarás hacia dentro. Para evitarlo avanza pegado a la pared hasta la salida, pero cuidado con los chorros de vapor.
La penúltima máquina es una ruda con pinchos que giran y bloques fijos que debes saltar hasta la salida.
La última máquina tiene dos salidas: la primera lleva al final del nivel y la segunda te llevará a la **pieza** perdida de la máquina segadora. Cógela y vuelve por donde has venido para colocarla en la segadora. La máquina se pondrá en funcionamiento y te abrirá un camino en el maíz que lleva directamente al **Cáliz de las Almas**. Si no está lleno, date unas vueltas por ahí hasta que los puedas coger. Después dirígete a la salida.

GALERÍA DE HÉROES
El señor "Héroe de Héroes" te cederá una flamante Espada ancha.



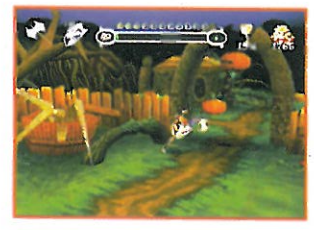






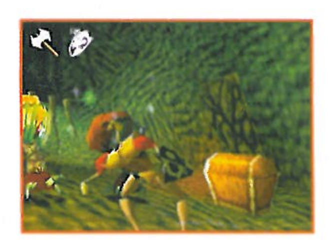
GARGANTA DE LAS CALABAZAS

Nada más empezar a caminar verás a la izquierda un agujero entre la maleza donde está la **Runa Luna**. Ten cuidado con las raíces de calabaza y acaba con ellas con las dagas o con tu nueva espada. Cuando mates a las dos calabazas del interior del agujero, verás un baúl que contiene una **Porra**. Detrás del baúl hay una puerta secreta que puedes derrumbarla con una súper embestida.
Al final de un largo pasillo, está el **Cáliz de las Almas** y una salida que lleva la exterior. Estarás en un descampado con una caseta a la derecha en la que podrás entrar con la Runa Luna. También verás que hay muchas calabazas. Si continuas avanzando, encontrarás un agujero en la pared con una rampa de madera de la que caen calabazas. Dentro hay una **Ampolla** de energía y **oro**. Entra en la caseta de la Runa Luna donde encontrarás una











rueda con un eje vertical. Para recoger la **Ampolla** de energía y la **Runa Caos** tienes que caer en el agujero y girar la rueda en el sentido de las agujas del reloj andando sobre ella. Comenzará a subir hasta llegar a la cornisa en la que están tus premios. Sal de aquí y ve a una puerta que te pide la Runa Caos. Al entrar te atacarán a la vez cuatro o cinco calabazas, así que espera fuera a que salgan de una en una.

Hay un gran edificio en el medio con una puerta que necesita una Runa Tierra. Entra en la segunda puerta de la derecha y verás algunos champiñones mágicos que, saltando sobre ellos, te permitirán llegar a la zona más alta que hay delante. Verás una puerta que te pide una Runa Estrella, pero si vuelves atrás verás a la izquierda un agujero. Para entrar debes volver al último champiñón, cambiar el ángulo de la cámara y saltar.

Avanza hasta encontrar la **Runa Tierra** y sigue por el camino hasta la puerta que la pedía. Sube por la rampa acabado con las calabazas, especialmente con la última que oculta la **Runa Estrella**, un **escudo** y **vida**. Rompe la piedra que tapona la entrada en la cima y saldrás directamente por abajo.

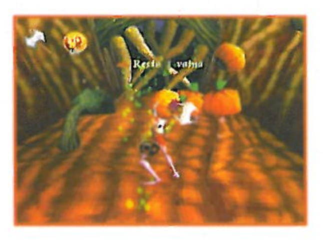
Busca la puerta que te pedía la Runa Estrella y aparecerán dos calabazas mutantes.

En medio del recinto verás la **Runa Tiempo** sobre una raíz, pero al acercarte saldrá un monstruo de la tierra...

La forma más efectiva de acabar con este bicho es a base de ataques de poder con el Martillo. Tardarás, pero no es difícil. Cuando tengas la Runa colócala en la mano y se abrirán dos nuevas puertas y aparecerán varias calabazas. Mátalas y avanza por cualquiera de las puertas hasta llegar a un champiñón gigante que te conducirá al final del nivel.

GALERÍA DE HÉROES
El mismo engreído de antes, sólo que esta vez te tendrás que conformar con un par de cofres de oro...

LA SERPIENTE CALABAZA



Tienes que despertar al Rey Calabaza y acabar con él y con la mala influencia que ejerce sobre el país.

Para ello, tienes que romper los nueve sacos de vainas que hay en sus raíces y que desprenden una luz verdosa: cualquier arma arrojadiza las localizará.

El primero de los sacos está al principio, junto al libro. Más adelante verás un arco con otro saco a su izquierda, junto a un pozo (donde está el **Cáliz**).

Antes de pasar por el arco el camino se bifurca a la izquierda. Entra y verás un caldero sobre una hoguera. Para convocar a una bruja tienes que acercarte al caldero y usar el Talismán. La bruja te ofrecerá una **Gema de Dragón** si derrotas al Rey Calabaza.

La tercera vaina está cruzando el arco. Más adelante verás a la enorme calabaza durmiendo.

Busca un cuarto saco en el camino que hay a la derecha del tercero. Encontrarás también un **Escudo de plata** y una **Fuente de Vida**.

Vuelve ahora donde estaba la tercera vaina y rodea la caseta por la izquierda para encontrar otra vaina tras unas raíces.

Ahora ve adonde está el Rey Calabaza, acaba con las dos vainas que hay junto a él, pasa de largo y sigue por detrás.

Mata a las raíces de la rama del árbol y avanza para acabar con las dos vainas que hay allí. Verás el final de nivel, pero no salgas. Al acabar con los dos últimos sacos, el Rey se despertará y empezará a lanzarte calabazas.

Desde una distancia prudencial, lánzale Dagas o Flechas. También puedes usar los baúles bomba que hay cerca de él.

El problema son las calabazas que saldrán de la tierra: debes acabar con ellas cuanto antes. Muerto el Rey tendrás que enfrentarte a las últimas calabazas para llenar el Cáliz que podrás recoger en el pozo.

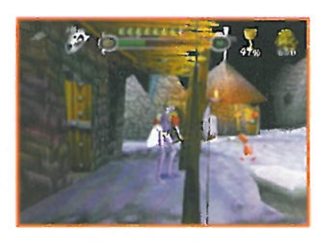
Ve donde estaba la Bruja, que te debe cierta recompensa que te será de mucha utilidad.





GALERÍA DE HÉROES
Ya puedes subir al piso superior donde encontrarás a dos estatuas dispuestas a hablar contigo. Ravenhooves te ofrecerá un Arco, y la reina guerrera, una Lanza. Tú eliges.

PUEBLO DURMIENTE



Zarok ha hechizado a los aldeanos de Gallowmere, pero no debes matarlos porque restarías porcentaje a tu Cáliz de las Almas que está al 59%.

Verás una herrería a tu derecha y un camino que conduce a un jardín con un lago, donde hay una pequeña celda con un loco dentro. A tu izquierda está la iglesia, a la que le falta el crucifijo. Pasada la iglesia, el camino continúa recto, salvo por una callejuela que te llevará a unas escaleras de piedra y a una **palanca** que debes pulsar.

Vuelve a la calle recta y sigue hasta el final. Verás una fuente que habrá dejado de manar permitiendo que puedas recoger una **Runa Caos**.

Con la Runa podrás abrir la puerta de la biblioteca junto a la fuente. Allí verás una pequeña



sección aparentemente inaccesible con un libro y una pieza de piedra que es un **molde**. Carga contra la estantería que es más clara y podrás entrar. Si lees el libro verás una nota del Alcalde, presta atención y sal corriendo con el molde.
A la izquierda de la biblioteca se encuentra la salida del nivel, a la derecha la entrada al castillo del Alcalde y detrás una **Ampolla** de energía.
Ve a la segunda calle que hay a la izquierda de la biblioteca y entra en la primera casa para coger la **Runa Luna**. Un poco más abajo, en la misma calle, entra en la casa que tiene barriles y una verja que te pide la Runa Luna. Coloca un barril sobre la baldosa naranja que hay en la pared izquierda de la zona exterior, lo que abrirá la trampilla que lleva al sótano en la zona que estaba cerrada.
Esta bodega contiene barriles (algunos con **oro**) y ratas (si las matas obtendrás una moneda). Recoge la **Porra** del baúl del fondo y sal por la puerta de la derecha.
Para abrir la verja de la siguiente habitación necesitas una Runa Tierra (cuidado con el carnicero loco). Sube por las escaleras del fondo y, arriba verás, a parte de a dos señoras cantando, una columna con un **Busto** del Alcalde. También verás una **Runa Tierra** encerrada en una pequeña celda, en la esquina derecha. Para bajar la estatua, rompe el candado de la celda, recoge la Runa Tierra y baja al piso del carnicero. Coloca la Runa Tierra en su sitio, entra y acciona la **palanca** que está detrás de los barriles. Ahora sube, recoge el busto y vuelve a la calle.
Verás que los guardias de Zarok han tomado posesión del pueblo. Y debes acaba con ello si quieres llenar el Cáliz de Almas.
Ve a la casa del herrero para construir un nuevo crucifijo para la iglesia. Acércate al fuego y selecciona el molde y después el busto, después, súbete al extremo del fuelle y salta para avivar el fuego y fundir el busto en el molde. Cuando aparezca la Cruz cógela y ve a la iglesia.
Coloca el crucifijo en su sitio y se abrirá una puerta secreta para poder recoger la **llave** de la caja fuerte del alcalde. También se abrirá la puerta del calabozo del jardín que tiene un estanque.
Vuelve al principio del nivel, entra en el jardín, mata al malo y entra en lo que parecía una celda. Estarás en el jardín de la mansión del alcalde. Tendrás que entrar en la casa por el techo, bordeando la mansión por la derecha y trepando por los sacos de arena hasta la chimenea.
Si entras aparecerás en un salón con una **palanca** a un lado y un armario al otro. Acciona la palanca y abrirás la salida del nivel. Abre el armario con la llave de la iglesia y coge el **Artefacto de las Sombras.**
Sal por la puerta que da al castillo y a la izquierda verás un hueco con el **Cáliz** junto a varios soldados que te ayudarán a terminar de llenarlo.
Ya puedes abandonar el nivel, pero cuidado con los tres guardias de la salida.

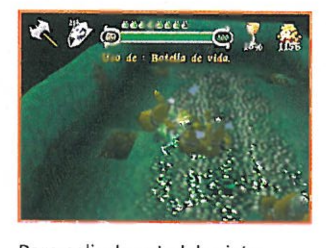




GALERÍA DE HÉROES
Tendrás que conformarte con el arma que no cogiste antes: el Arco o la Lanza. Las dos son buenas armas

LOS JARDINES DEL ASILO





Para salir de este laberinto necesitas contestar a las adivinanzas de el Verde Jack, que está el la primera bifurcación a la derecha.
La primera adivinanza consiste en buscar cinco estrellas. La primera está al principio, y la



segunda se encuentra en el camino cerrado a la derecha del pasaje de Jack. Las otras tres están en el laberinto.
Una vez dentro, ve a la derecha hasta un jardín donde te atacarán dos monjes y te aguarda la estrella. Vuelve y toma el otro camino hasta dar con un jardín con cuatro tumbas y una campana. La estrella está junto a la campana, por cierto, mejor no la toques... Para salir tendrás que embestir contra el seto que ha taponado la entrada. Toma el camino de la izquierda y entra en otro pequeño jardín que tiene una estrella de color naranja en el suelo. Golpéala y vuelve con Jack..
La segunda adivinanza no es tan sencilla. Entra en el laberinto, pasa de largo el jardín de la campana y el de la estrella naranja y ve hasta el final. Darás con un nuevo jardín con cinco caretas de dos caras (una triste y otra alegre). Tienes que conseguir que las cinco miren al payaso del centro con su cara sonriente. Para ello, tendrás que golpear dos veces cada máscara, pero no te dará tiempo si das dos golpes a cada una o si lo haces en un orden equivocado. La mejor forma de lograrlo es: un golpe a la de la esquina superior derecha y otro a cada una de las otras en el sentido de las agujas del reloj. Al llegar a la del centro, otra vez lo mismo: un golpe a cada una, empezando por la misma de antes y acabando en la del centro.
Vuelve a hablar con Jack.
El tercer acertijo te devuelve al laberinto. Más o menos en el centro se ha abierto un jardín. Después de acabar con un pulpo de hierba obtendrás la **Runa Caos** que necesitas para abrir la celda del principio. Recógela y vuelve hasta el cruce con cuatro entradas del principio. Al salir, toma el camino de la izquierda. Verás que la verja que antes te impedía el paso ahora está abierta. Entra y acaba con todos los enemigos que encuentres hasta llegar a un seto con forma de elefante. La idea es moverlo. Regresa al principio, abre la celda con la Runa Caos y vuelve hacia la zona del elefante muy

despacio para que te siga un ratón blanco. Ojo, se asusta con las ratas, así que esquiva a todos los roedores. Cuando llegues al elefante, éste se asustará y romperá el seto que tiene justo detrás. Ya has resuelto el acertijo, pero debes saber que el **Cáliz de las Almas** está por ahí cerca. Regresa para hablar con Jack y escuchar un nuevo acertijo.

Vuelve hasta el elefante, pasa por la entrada que tiene detrás, acaba con tus enemigos, atraviesa otro jardín con tumbas y una campana (también hay una **Fuente de Vida**, úsala) y sal por el otro lado. Habrás llegado a una alcantarilla. Entra y caerás en el centro de una especie de torre cuadrada, con una ventana en cada pared.
Sal por la puerta y arrastra los bloques con antorcha hasta cada una de las ventanas. Entra y, al pisar en el centro, serás teletransportado de nuevo al laberinto. Regresa para hablar con Jack quien te dirá que busques la salida como puedas.
Entra por detrás del elefante y, si tienes lleno el Cáliz, cógelo.
Sigue todo recto y antes de llegar a la alcantarilla, verás que se ha abierto una entrada nueva a la derecha. Mata al pulpo gigante y continúa hasta un jardín con un enorme tablero de ajedrez. Sobre el tablero hay cuatro piezas distintas que se mueven por sí solas.
Tienes que colocar a cada una en su color, siempre teniendo en cuenta sus movimientos propios.
Ponte detrás de la pieza y golpéala en la dirección correcta.
Al final, se abrirá una baldosa en el centro del tablero que es la salida.





GALERÍA DE HÉROES

Bloothmonath te regalará su Hacha Mágica. Este arma funciona igual que las Flechas: una luz verde te indica dónde está cada enemigo y si la lanzas irá derecha a por él. Es el único arma arrojadiza que no se gasta.

LAS MAZMORRAS DEL ASILO

Zarok ha encerrado al alcalde del pueblo en algún lugar de estas mazmorras. Para hablar con él tendrás que descender piso por piso, matando a multitud de zombies y locos que te saldrán al paso.
El primer piso consta de tres calabozos con zombies. Primero se abrirá el de la zona del centro y después los otros dos a la vez. De cada uno saldrán un montón de malos, primero despacio y luego corriendo hacia ti. Las Flechas son lo más rápido, pero se agotan enseguida. Cuando se te acaben, usa el Hacha.
El lugar más seguro es la esquina inferior derecha. Cuando acabes con todos los monstruos, se abrirá una trampilla en el centro de la habitación.
En el segundo piso hay más calabozos y dos cañones al fondo del escenario. Lo mejor es que acabes con los cañonero lo antes posible. Después podrás encargarte del resto hasta que se abra la puerta.
Tercer piso. Hay murciélagos, zombies normales y zombies rápidos. Lo mejor es que te olvides de los murciélagos por el momento y acabes con los monstruos que caen de las paredes.
Recoge el **oro** que aparecerá cuando acabes con todos los monstruos y pasa por la puerta que se abrirá.
El cuarto piso tiene forma circular con un agujero en el centro y varias celdas que se abren de una en una soltando rápidas hordas de locos.
Usa una Espada o el Hacha para matarlos, sin parar de correr en círculos. También aparecerán zombies normales.
Cuando los elimines, compra munición a la gárgola que está en una de las celdas y sal.
Verás dos cañones y un río de lava que divide la habitación. Puedes saltar al otro lado y para matar a los zombies, pero antes es mejor que te ocupes de los cañones.
Con los zombies de la izquierda habrá caído del techo un baúl-bomba: utilízalo para cargarte a casi todos.
Ahora, cuando estés acabando con los malos de la mitad izquierda, se abrirá la celda de la mitad derecha (en la que estás) y tendrás que volver a saltar sobre la lava para matar al nuevo pelotón también desde lejos.
Al acabar se abrirá una puerta. Ya sabes, a por ella.
A la derecha de la nueva estancia verás una **Runa Tierra**, el **Cáliz de las Almas** y algo de **oro**.
Abre con la Runa la celda de la izquierda, en la que está encerrado el alcalde. Libérale y habla con él para que te dé una **Gema de Dragón**.











GALERÍA DE HÉROES

Recoge el Arco de Fuego con 200 Flechas que, además de muy espectaculares, resultan de lo más efectivas.

LA TIERRA ENCANTADA

Tienes un montón de cosas por hacer, aunque lo primero es visitar a la Bruja: avanza en línea recta, mata a las dos plantas que guardan el camino de la izquierda y entra. Debes convocar a la bruja acercándote a la hoguera y usando el Talismán. La Bruja te propondrá busques siete piezas de ámbar. Te harás pequeño y tendrás que entrar en un hormiguero. Se trata de un subnivel enorme, un verdadero laberinto.
Camina hasta una sala con un montículo de piedra gris. A la derecha hay una especie de tela de araña y una vocecita pide socorro. Rompe la tela y el hada te recompensará abriéndote el portal mágico, y te pedirá que rescates a otras seis hadas.
Pasa el portal mágico y sigue hasta llegar a una estancia con dos salidas. Ve por la izquierda, recoge tu primer **ámbar** y vuelve. Ahora ve por la derecha. Darás con una sala con otras dos salidas. Hay otra **hada** en la pared derecha. Cuando la liberes, la salida que tienes en frente y la entrada por la que has venido quedarán bloqueadas por rocas. A tu izquierda quedará un pasillo no bloqueado, pero ignóralo. Ve por el pasillo de delante (rompiendo las rocas con la Porra). Llegarás a una habitación con un dibujo en espiral en el suelo y un **ámbar**.



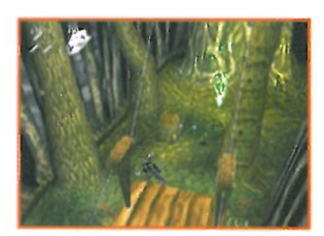


Recoge la piedra y ve por el pasillo de la izquierda, que también está bloqueado por rocas, rómpelas. Llegarás a una enorme sala con larvas en el suelo y un **hada** prisionera en la pared de la derecha. Al fondo hay una **Ampolla** de energía y otra piedra de **ámbar**.
Continúa por el camino del fondo. Llegarás a otra estancia con dos salidas. La de la izquierda conduce a una sala con hongos en la pared y una **Fuente de Vida**. Si rompes los huevos que hay en el suelo, obtendrás un **ámbar**. En el otro túnel hay más **ámbar**.
Ahora ve por el pasillo de la izquierda. Hay un **hada** en la pared izquierda y una **Ampolla** de energía más abajo. Salva al hada y al final del túnel verás una tela de araña taponando una entrada. Rómpela y entra.
Ahora estás en una gran sala con un montículo en el medio. Hay un **ámbar** a la derecha y otro si matas a las larvas de la izquierda. Rodea el montículo y rompe la tela que de nuevo te impide el paso. Ahora estás en una sala con un extraño dibujo en el suelo y una **Ampolla** de energía. Sigue por el pasillo de la izquierda. Libera al **hada** de la pared izquierda y sigue hasta llegar a otra gran sala con otro montículo en medio. En la pared de la derecha hay un **hada**. Continúa hacia adelante. Verás una **Fuente de Vida** y un **hada** que pide socorro. Al final de la sala verás una tela y si la rompes llegarás al jefe final: La araña reina.
Antes de atacarte, necesitará recargar su energía, momento en el que deberás atacarla. Las





Flechas y las Lanzas van muy bien, para no acercarse demasiado. Ya sabes, ataca cuando se recargue y sobrevive a los derrumbamientos, hormigas, escupitajos venenosos... Cuando muera se abrirá una puerta bajo ella y recibirás como recompensa 20 **Muslos de Pollo**. Si lanzas uno de estos muslos cuando la pantalla está llena de enemigos, éstos se convertirán en pequeños muslitos de pollo que te podrás comer.
El hada te recompensará con una entrada gratis a la Galería de los Héroes, donde recibirás un escudo de oro.
Y al salir de la galería de los Héroes, tendrás que volver a entrar en La Tierra Encantada para completar el nivel.
En la pared de la izquierda del camino en el que te encuentras nada más empezar verás una celda cerrada. Avanza hasta el final del camino, siempre cubriéndote con el Escudo de los ataques de los sapos. Llegarás a una bifurcación. Toma el camino de la izquierda y luego el de la derecha dos veces. Verás una puerta de madera cerrada (necesitas una Runa Tierra).
Sigue avanzando por el camino que tuerce a la izquierda, hasta un charco. A tu izquierda hay una escalinata que conduce hasta una **Runa Luna**, pero guardan la entrada dos estatuas que te freirán vivo si intentas pasar. Hay otro camino, siguiendo todo recto, que conduce hasta un gran árbol hueco y una bolsa de dinero. Tampoco puedes hacer nada allí, así que ve por el único camino que queda. Darás



con un tocón al que se sube por una pequeña escalera. Sube y monta en una plataforma que te llevará a la copa del árbol. Desde allí debes ascender por las setas del tronco hasta el nido del águila gigante. Tienes que empujar los huevos fuera del nido, así que cuando oigas graznar a la madre cúbrete con el escudo. En el tercer huevo que rompas aparecerá la **Runa Tierra**. Toca descender.
Vuelve a la puerta que te pedía la Runa Tierra y encontrarás un estanque donde tienes que saltar de plataforma en plataforma.
A tu izquierda tienes la entrada a la cueva en la que están encerrados los Demonios de las Sombras. Colócate justo delante de la entrada y usa el Artefacto de las Sombras para abrir la puerta. Llegarás a una sala con tres celdas cerradas, cuatro interruptores en el suelo con los símbolos de los cuatro elementos y un dibujo en la pared. Para resolver el puzzle pisa los interruptores en este orden: Fuego, Aire, Agua, Tierra (naranja, espiral, hondas, árbol).
Cuando lo consigas, se abrirá la pirámide del centro de la estancia, saldrán todos los demonios y se abrirán las celdas (dentro de una de ellas está el **Cáliz de las Almas** y en otra está el **Amuleto de las Sombras**, recógelo). Sal.



Te encuentras justo al lado de la salida, al final del camino de la derecha de la primera bifurcación de cuando empezaste, pero todo está lleno de Demonios.
Para salir de este nivel necesitas la Runa Estrella que hay en la zona guardada por las estatuas. Ve hasta allí, colócate justo delante de la piedra que tiene un bajorrelieve de la cara de un demonio y usa el Amuleto de las Sombras que acabas de recoger. Las estatuas ya no te dispararán. Entra y prepárate para la lucha.
En el preciso instante en que tomes la **Runa Estrella**, dos demonios rojos (los jefes del nivel) aparecerán, y el suelo en el que estás se convertirá en una especie de ascensor que comenzará a ascender y tambalearse... Para acabar con ellos debes utilizar las armas arrojadizas más rápidas y mortíferas que tengas.
Los Demonios volarán en círculos a tu alrededor cuando se paren para dispararte será el momento ideal para ir a por ellos. En cuanto empiecen a enfadarse, la plataforma en la que estás comenzará a tambalearse y deberás evitar caer al vacío.
Cuando los venzas la plataforma ya habrá llegado arriba del todo. Salta a la cornisa que tienes al lado y repón energías con un par de tragos en las dos **Fuentes** de Vida que verás allí. También hay algo de **oro**. Luego ve por las pasarelas hasta un tronco cortado que tiene un agujero. Entra. Verás que te encuentras en el árbol hueco que viste hace algún tiempo.
Mata a varios Demonios y, cuando tengas lleno el Cáliz, ve a buscarlo. Para salir del nivel, necesitas colocar la Runa Estrella en la puerta de madera de la primera bifurcación.
Repón munición en la gárgola de la celda del principio.





GALERÍA DE HÉROES
El mismo héroe que te regaló su Escudo de oro te dará ahora algunos cofres con monedas. Para repararlo...

CIÉNAGAS DE LOS VIEJOS MUERTOS



Los zombies gordos con armadura no hacen nada, simplemente vagan por ahí, estorbando y para acabar con ellos debes arrojarlos a aguas profundas. También hay otros que lanzan hachas y puedes acabar con ellos usando tu propio hacha.
Camina hacia adelante, por el puente de madera, hasta llegar a una caseta. Si la rodeas por la izquierda y subes por la escalera hallarás una **Ampolla** de energía. Continúa por la pista gris y ve por la izquierda hasta el final. Tendrás que saltar a otra plataforma, donde hay una barca. El Barquero te ofrecerá un viaje hasta la Ciudad inundada de Mellowmede a cambio de ocho cascos dorados. Salta de nuevo a la pista gris y continúa por la derecha. Ten cuidado con los tentáculos que a veces salen del agua para atacarte. Sigue hasta llegar a una plataforma más elevada, donde encontrarás una gárgola y a su lado un puente al que le falta un tramo. Atraviésalo y atraviesa saltando la zona de plataformas. En esta zona es donde tienes que buscar los cascos. Ojo con las zonas que se hunden al ser pisadas.
A la derecha del primer puente hay una **Fuente de Vida** y al



final el **Cáliz de las Almas** y la **Runa Caos** junto a **tres cascos**.
En la zona de la izquierda encontrarás tres **cascos** más y una verja que se abre con la Runa Caos. Dentro hallarás un **casco** a la izquierda y una isla de tierra firme a la derecha donde hay **vida** y algo de **oro**. Cuando recojas el casco aparecerán cuatro zombies. Mátalos y pasa por detrás de los carromatos con pinchos descendiendo hasta unas puertas abiertas con el último **casco**: al cogerlo, las puertas se cerrarán y aparecerán un montón de zombies. Acaba con ellos para que las puertas vuelva a abrirse.
Regresa por donde viniste y mata a todo lo que encuentres para llenar el Cáliz y ve a por él. Vuelve al principio y monta en la barca con el siniestro señor, dale todos los cascos y disfruta del alucinante viaje.

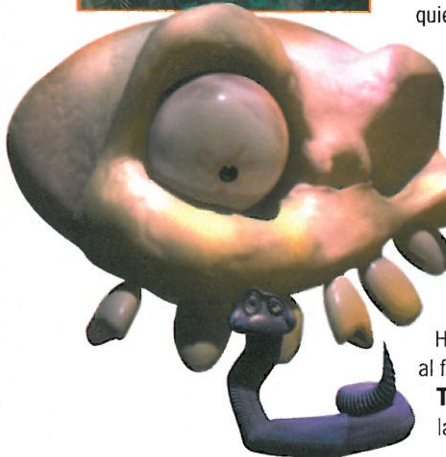
GALERÍA DE HÉROES
Stungard (el que te dio el escudo) te regalará una Espada Mágica.



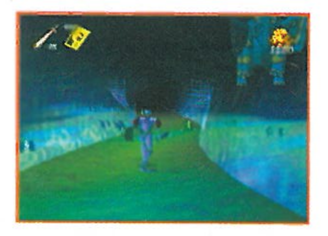
EL LAGO





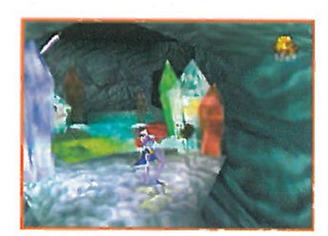


El Barquero te llevará hasta una plataforma donde verás un libro y unas escaleras transparentes. Estás en la Ciudad Hundida de Gallowmede.
Sube por las escaleras hasta el puente de madera. Llegarás a un tramo de puente que hace esquina y que tiene una palanca: si golpeas la palanca, el puente en escuadra girará sobre si mismo y enlazará otras dos pasarelas. Por la pasarela de la izquierda (sin tocar la palanca), irás al pueblo, justo lo que quieres.
Ten cuidado con los ojos de las paredes y sus venenosos escupitajos. Puedes destruir a los negros, pero no a los blancos, que además alertan a tus enemigos si te ven.
Cuando llegues al poblado, ve a la derecha. Hay un puente de madera y al final hallarás la **Runa Tierra**. Recógela y dirígete a la izquierda. Verás dos aberturas en una pared, entra por cualquiera de ellas y llegarás a una habitación con agua estancada y un hueco en la pared con una **ampolla** de energía. Pasa por el hueco y sal por la puerta. Verás una gárgola y la salida del nivel, aunque para abrirla necesitas una Runa Estrella. Recuerda su posición.
Dirígete al fondo a la izquierda, y recoge la **Runa Caos**. Vuelve por donde has venido hasta llegar de nuevo a la escuadra giratoria y da dos golpes a la palanca. Pasa por la pasarela que rodea el torbellino y camina hasta unas pasarelas que se bifurcan. Tienes que colocar una Runa en cada casa. Encontrarás la **Runa Tiempo** a la derecha de donde hay que colocar la Runa Caos.
Una máquina se activará y congelará el torbellino del centro para que puedas tirarte dentro. Una vez en el fondo, llegarás a una zona hueca donde podrás recoger un **Escudo de plata**. Camina por el sendero verde y al final del túnel encontrarás el **Cáliz de las Almas**. Pasa por la abertura negra y estarás en la superficie.
Avanza por el puente de madera hasta la isla y entra por la única caseta abierta. Dentro está la **Runa Estrella** que necesitas para salir del nivel, pero cuidado con los ojos que la vigilan.
Para salir de allí tienes que abrir la verja que está cerrada, accionando la palanca que está en la última casa derruida, debajo del cercado.
Recoge el Cáliz si no lo has hecho ya, ve al pueblo, coloca la Runa Estrella y sal del nivel.



GALERÍA DE HÉROES
Más Oro.

CUEVAS DE CRISTAL





Debes atravesar una serie de columnas de piedra unidas por pasarelas de cristal. Si te diriges a la izquierda, encontrarás el **Cáliz de las Almas**.
La entrada a las cuevas está muy cerca del principio. Sigue el camino de la derecha hasta una sala con un cristal azul y tres entradas. Toma la de la izquierda y avanza hasta dar con un cristal blanco que gira y lanza rayos que te hieren. Junto a él está la **Runa Tierra**.
Vuelve a la sala anterior y toma el camino del centro conduce a otra sala que tiene una abertura a la derecha donde encontrarás una escalera de piedra que conduce a una puerta que podrás abrir con la Runa Tierra. Habrás llegado a una sala con una cascada a la izquierda. Entra por el agujero que hay tras la cascada para encontrar la **Runa Estrella** junto a un montón de tesoros.
Para despertar al dragón, acércate al bajorrelieve con la cara de un dragón que hay en uno de los escalones y utiliza las dos Gemas de Dragón.
El dragón asomará la cabeza por uno de los agujeros de la pared y te hablará, bastante enfadado. Empezará a escupirte fuego para meterse de nuevo en la roca y asomar por otro de los agujeros. Si empiezas a arder, apaga el fuego en la cascada y vuelve a entrar.
Para acabar con él golpea el suelo con el ataque especial de tu martillo cada vez que asome la cabeza. Provocarás un derrumbamiento y las rocas caerán en la cabeza del dragón. Cuando se rinda, te entregará una **Armadura de Dragón** que te hará inmune a las llamas, y podrás lanzar fuego.
Ve a la otra entrada (enfrente de la cascada), continúa por la única abertura posible y verás un agujero en el suelo y otro en la pared. Acaba con los monstruos y entra en el agujero de la pared.
Esta habitación está repleta de minotauros y enanos con antorchas.
Ve a la salida del fondo y entra por el túnel. Caerás en el hall del cristal azul de hace un rato. Ahora coloca la Runa Estrella en la mano amarilla y aparecerá una plataforma que te permitirá pasar al otro lado del abismo. Pasa, mata a los enemigos que encuentras y sal del nivel. Antes puedes recoger el Cáliz si lo deseas.

GALERÍA DE HÉROES
El Arco Mágico con 50 Flechas. Se parece al Arco de Fuego, pero tiene la llama azul, y es mucho más destructivo.

GUANTELETE DE GALOOWS

Camina recto pasando de largo una celda con una gárgola y más adelante verás un libro y más allá una **Fuente de Vida**. A la derecha de la fuente hay otra celda con una **Runa Estrella**, y junto a ella otra celda más con una baldosa interruptor.
Continúa y verás dos dragones muertos y una salida de nivel (hay dos). Esta salida te permite volver al mapa para hacerte con la Armadura de Dragón sin la que es imposible concluir este nivel. A la derecha de esta salida hay un arco que te lleva a la Puerta de Fuego, pero antes de entrar ve a la derecha, recoge el **Escudo** y avanza hasta dar con un espacio circular con dos celdas en la pared: una contiene un baúl-bomba y otra un tesoro. También hay una puerta para la que necesitas una Runa Estrella.







Sigue avanzando por la derecha. En el primer recodo de la izquierda hay otras dos celdas con el **Cáliz de las Almas**, y una **Ampolla** de energía. Delante de ti está la Puerta de Fuego, guardada por dos dragones. Ponte la Armadura del Dragón para pasar. Al entrar, el dragón de Galoows comenzará a perseguirte.
El dragón no te dejará en paz, así que date prisa en matar a todos los enemigos que puedas, recoger el tesoro y pisar todas las baldosas interruptor de esta estancia para abrir las celdas que de antes y coger sus tesoros. La única que no se abrirá es la que contiene el Cáliz de las Almas. Para abrirla tienes que pisar la baldosa del principio. Ve por las columnas que hay junto a los dragones de la puerta. Pulsa el interruptor, recoge la **Runa Estrella** y ve a por el Cáliz.
Con la Runa Estrella podrás abrir la verja que es el verdadero final del nivel y que está antes de llegar al portal de fuego.

GALERÍA DE HÉROES
Se ha abierto la puerta naranja de la escalinata y una bella dama te entregará sus Rayos Mágicos. Resérvalos para Zarok.

LAS RUINAS ENCANTADAS

Empiezas el nivel fuera del castillo, justo en la entrada. El puente levadizo está levantado, y a tu alrededor sólo hay gallinas que corretean de un lado para otro...
Hay tres montones de trigo en el suelo. Bajo el más alejado está el interruptor que baja el puente. Dirige a las gallina hacia allí para que se coman el trigo y puedas pulsarlo. Entra en el castillo.
A tu izquierda verás una gárgola y un poco mas allá, unos bloques de piedra que te servirán de escalones para subir a las almenas.
Desde arriba verás tres granjeros colgados sobre tres hogueras de fuego y un interruptor. Si los Demonios de abajo te ven, correrán a accionar el interruptor, los campesinos caerán al fuego y morirán.
Recoge la **Runa Caos** que hay al final de la cornisa y muévete con rapidez para matar a los Demonios de la derecha del patio antes de que lleguen al interruptor. Si lo consigues, pulsa el interruptor y liberarás a los campesinos.
La entrada al bastión se abrirá. En el lado opuesto hay una entrada que lleva a una sala con un pequeño pasillo rodeado por agua venenosa. Al final del estrecho pasillo hay una mano verde en la que tendrás que colocar una Runa Tierra más tarde.
Si vas hasta el final del patio en el que estaban colgados los granjeros, verás que hay una verja abierta que conduce a una escalera. A la derecha de la escalera hay un libro y un estanque lleno de agua venenosa. Recuerda el sitio: es la salida del nivel y habrá que darse prisa en alcanzarla...
Subiendo por la escalera de





piedra darás con el **Cáliz de las Almas**. En el mismo lugar hay una utilísima **Botella de Vida**. Ahora dirígete al extremo opuesto del patio y entra por la única entrada por la que todavía no has ido.
Verás unos demonios y tres cañones que no paran de disparar. Esquiva los disparos y acaba con tus enemigos para poder avanzar hasta una verja cerrada y una gárgola, junto a unos bloques de piedra que te servirán como peldaños para subir a otra almena.
Ve por la izquierda y avanza hasta una escalera que baja con algunos malos de guardia. Baja y estarás en una sala con una verja que debes abrir con la Runa Caos. Verás un puente de madera con dos estatuas que escupen fuego si intentas pasar, así que usa la Armadura de Dragón...
Entra por la puerta en forma de boca y camina hasta el trono real. Colócate en la alfombra que tiene un dibujo circular. Caerás en un puente subterráneo que debes recorrer acabando con cuanto Diablo volador encuentres.
Verás dos huecos en la pared. El de la derecha lleva a la sala del

trono y el de la izquierda conduce a las puertas del volcán, y a la corona del Rey. Recoge la corona y regresa a la sala del trono.
Colócate justo delante del trono y deposita la corona sobre él. Aparecerá el espíritu del Rey, que te propondrá que abras las puertas del volcán para inundar así el castillo de lava. El Rey te conducirá hasta la palanca que abre las puertas del volcán. Cuando acciones la palanca, la lava comenzará a inundar el castillo y tendrás un determinado tiempo para escapar. Sin embargo, la única puerta está cerrada y hay dos monstruos de piedra indestructibles cerrándote el camino. Coge la **Runa Tierra** y piensa en el modo más rápido de deshacerte de los golems: sólo tienes dos minutos.
Tienes que conseguir tirarlos por el hueco que hay entre las dos almenas del fondo. Cuando lo hayas conseguido, la verja de la derecha se abrirá y tendrás que darte prisa para llegar a la salida, matar al último enemigo, recoger el Cáliz y salir.
Cuando se abra la verja y salgas estarás en la zona de los cañones. Avanza, sal por la derecha, entra en la estancia del agua envenenada y el pasillo estrecho, coloca la Runa Tierra, sal, ve por la derecha hasta el final, sube la escalera de la izquierda y sigue por la izquierda para recoger el Cáliz. Baja y ve hacia la catapulta que hay donde antes estaba el estanque de agua negra. Junto a la catapulta hay una palanca. Actívala con un golpe y bajará una bola por una rampa que cargará la catapulta... Sube al aparato.





GALERÍA DE HÉROES
Una botella de vida. Nunca está de más contar con mayor cantidad de vida.

EL BARCO FANTASMA







Comienzas en la popa del barco, junto a una puerta para la que necesitas una Runa Luna. Ve a la cubierta y verás la **Runa Luna** en el extremo de una pasarela. Recógela y abre la puerta. Verás una **Runa Estrella** y varios enemigos. En la siguiente zona hay plataformas que se mueven. Si caes, irás a parar a una habitación con malos y barriles que se mueven. Después verás barriles que se balancean de arriba a abajo.
Recoge la vida que hay a la izquierda, sube y coloca la Runa Estrella.
Sigue subiendo por el mástil, salta y verás que necesitas una **Runa Caos** que está a la derecha, pasando los cañones, pero la entrada se encuentra taponada por unos barriles. Mata a los marineros y los toneles explotarán. Coloca la Runa Caos y estarás ante una serie de redes unidas que debes ir saltando. Si caes, llegarás a una habitación con dos puertas, sal por la de la izquierda, pasa por los cañones y vuelve a intentarlo con las redes.
Después avanza por las plataformas que penden del mástil principal y desde la última plataforma salta a la pala que da vueltas debajo de ti. Te llevará hasta unas escaleras de colores. Si permaneces en la pala giratoria, también te llevará a una jaula abierta. Tienes que subir a esta jaula de un salto, y la jaula subirá como un ascensor a la parte superior del mástil, donde está el **Cáliz**. Vuelve a la jaula para bajar. Espera a que pase la pala, súbete en ella de un salto y baja en la proa. Ve por las escaleras y te verás rodeado de piratas. Mátalos y continúa subiendo para llegar a la proa. Aquí está el capitán del barco, y para acabar con él tienes que prender fuego a la Porra para encender las mechas de los cañones. Tendrás que acertar unos cuantos tiros para acabar con el malo, y con otros piratas que intentarán impedírtelo.

GALERÍA DE HÉROES
Un poco de Oro para comprar municiones.

LA SALA DE LA ENTRADA

Salta al nivel inferior y cruza las puertas. Atraviesa el pasillo y cuando el camino se bifurque coge la ruta de la izquierda (la derecha conduce al **Cáliz**).
Baja por las escaleras de caracol hasta una puerta que lleva a un jardín donde está la salida del nivel.
Los trolls de esta zona son difíciles de eliminar ya que se recubren con un escudo que sólo podrás destruir con el ataque más poderoso de tu Martillo. Cuando el escudo desaparezca, podrás deshacerte fácilmente de ellos.
Cuando consigas llenar el Cáliz, ve por la escalera de caracol hasta la salida.







GALERÍA DE HÉROES
Dos botellas de vida.

EL DISPOSITIVO DEL TIEMPO



Avanza por el puente hasta la palanca que abre la puerta. Acciónala y detrás habrá dos guardias que debes eliminar. Verás un gran reloj con tres trampolines elásticos a los lados. Si saltas al más próximo al reloj, llegarás a la zona superior donde hay dos botones: el amarillo mueve la aguja de las horas y el plateado el minutero. Pisándolos podrás cambiar las agujas de posición. Baja.
A la derecha verás una puerta de mariposa. Acércate y aparecerá un reloj volador. Apunta la hora que marca y vuelve al reloj principal para hacer que marque





la misma hora. Cuando lo hagas la puerta se abrirá. Dentro hay una **Fuente de Vida** y una **Ampolla** de energía protegida por rayos rojos.
A la izquierda del reloj encontrarás un péndulo con forma de luna. Sigue hasta la siguiente puerta de mariposa cerrada. A la izquierda, flotando sobre el abismo, hay una serie de columnas, con relojes en el suelo, unidas por puentes. Camina por ellas hasta llegar a la **Runa Tiempo** que está detrás de la puerta de mariposa que antes no podías abrir. Cuidado con el guardián. Acciona la palanca para abrir la puerta. Sube ahora al reloj y camina por el puente metálico. Coloca la Runa Tiempo y sigue hasta la puerta de mariposa. Un reloj bajará. Pon la misma hora en el reloj grande y podrás entrar. Hay una máquina dando vueltas y una plataforma que hay en el suelo te subirá hasta arriba. El camino recto conduce al tren de Zarok, pero aún no tienes la Runa Caos. Desde la puerta que conduce al tren, sal y ve a la derecha. Llegarás a un piso con una tubería que sobresale. Colócate debajo de ella y salta. Aparecerás arriba, donde hay unas escaleras. Más arriba verás un campo de rayos y una argolla con una calavera. En el centro está el **Cáliz**, encerrado en una urna de cristal. Al fondo hay una columna con un círculo de rayos rojos alrededor de una **Runa Tierra**.
Si pulsas la argolla, ésta dejara de pasar la corriente durante tres segundos. Tienes que colocar los tubos para que formen un cuadrado. Dale un golpe al segundo tubo empezando por la izquierda y tres golpes al tercer tubo: el cristal se romperá y el Cáliz quedará libre. Ahora ya puedes ir a por la Runa.
Vuelve a la máquina giratoria y ve por el otro camino. Pasa los tres relojes de cuco y otra máquina giratoria. La **Runa Caos** está en el centro.

Recógela y ve a colocarla a las puertas del tren. Entra.
En el centro está la locomotora. Hay tres verjas cerradas y dos de ellas necesitan las Runas Tierra y Luna. Coloca la Runa Tierra para abrir la verja y mueve el tren empujando la aguja hasta encararlo con la verja que acabas de abrir. Comenzará a echar humo. Monta y avanzarás por las vías hasta una estación con dos guardias. Mátalos y baja del tren para subir a otro trampolín. Verás a tres guardias custodiando la **Runa Luna**. Mátalos, hazte con la Runa y vuelve a montar en el tren para volver.
Coloca la Runa Luna, mueve el tren, monta y déjate llevar. En esta ocasión tendrás que accionar dos palancas que abren las puertas de la tercera verja. Cada palanca está en un andén. Acciónalas y sal como has venido. Mueve el tren de nuevo, monta y sal del nivel en cuanto tengas en tu poder el Cáliz de las Almas.

GALERÍA DE HÉROES
Más oro para tu bolsa.

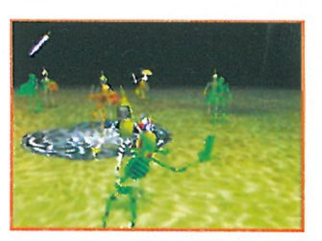
LA GUARIDA DE ZAROK



El tren te deja justo en la entrada de la guarida de Zarok: entra. Darás con una enorme plaza con dos baúles a cada lado de la entrada. Uno contiene **Rayos de Vida** y otro un **Escudo**. Debes ir al centro de la plaza para que aparezca el **Cáliz de las Almas** con todas las almas que has reunido a lo largo del juego. Zarok saldrá al balcón.



Tendrás que enfrentarte a tres pruebas. La primera es una batalla en grupo: tus fantasmas contra los de Zarok. Los tuyos son verdes, y se irán poniendo rojos a medida que los malos les hieran. Tu misión es alimentar a tus aliados con el Rayo de Vida cuando lo necesiten: acércate a ellos y dispara. Tú perderás energía, pero ellos la recuperarán y seguirán luchando. Cuando los tuyos venzan, sus almas quedarán liberadas y cada uno te dará una ampolla de energía.
La segunda pelea que tendrás que ganar es contra un guerrero que monta un enorme caballo. El guerrero te lanzará rayos y ese tipo de cosas, y tendrás que cubrirte con el Escudo y disparar Rayos de Poder para vencerle. Cuando lo consigas, sólo te quedará enfrentarte con el mismísimo Zarok, que se transformará en una extraña criatura, mitad dragón y mitad gallina.
Con la armadura de Dragón no te costará acabar con él de una vez por todas. ¡Enhorabuena!



EL TRUCO DEFINITIVO
Si todavía tenéis algún tipo de problema con *Medievil*, probad este truco que os permitirá elegir nivel y os hará invulnerables.
Pausad el juego y con L2 apretado pulsad:
↑, ↓, ■, ▲, ▲, ●, ↓, ↑, ■, ▲.

Final Fantasy VII

Estamos ante uno de los juegos más apasionantes y largos de todos los tiempos: incluso sabiendo todo lo que tienes que hacer, acabarlo te llevará cerca de 40 horas.
Como gran parte de la diversión de un RPG proviene de ir descubriendo la historia uno mismo, hemos elaborado esta guía rápida donde te indicamos cómo avanzar mediante los puntos clave de cada localización, sin desvelar toda la trama.
Damos por supuesto que vas a coger todos los objetos que veas (indicamos los más difíciles de descubrir) y que vas a hablar con todo el mundo. Recuerda que esto es una guía esencial, por lo que hay multitud de pequeños detalles que hemos obviado para que los vayas descubriendo por ti mismo.

AVALANCHA Y LOS REACTORES DE MAKO

Tras bajar del tren y eliminar a los guardias, sigue a los demás miembros de Avalancha al interior del reactor de Mako. Habla con ellos para abrir las puertas y coge el Plumaje Fénix de la habitación de la derecha tras pasar la segunda puerta. Desciende por el ascensor, escaleras y tuberías, coge la materia Recuperar Energía y coloca la bomba.

Guardia escorpión

Como con casi todos los enemigos mecánicos que te encontrarás, la materia Rayo va muy bien. Cuando Barret llegué al Límite, utilízalo. Si Cloud grita una advertencia a Barret, es que el Escorpión va a utilizar su cola. En ese momento deja de atacar y espera a que haya terminado para reanudar el ataque.



Tienes diez minutos para salir de la base antes de que salte por los aires. Vuelve por donde viniste y no olvides ayudar a Jesse cuando se le atasque la pierna en la escalera mientras subes. Una vez fuera del refugio, cómprale unas rosas a Aeris.

Avanza hasta encontrarte con los guardias de Shinra y lánzate al tren en marcha. Tras hablar con tus compañeros y ver el mapa de la red ferroviaria de Midgar, bajarás del tren.

Una vez en la base de Avalancha, dale la flor a Tifa y baja al sótano usando la máquina de pinball. Después de que Barret te dé los 1.500 Gil y atender al tutorial sobre la materia, ve al edificio de tres plantas que hay al sur. Atiende otro tutorial (es importante que aprendas la mecánica del juego desde el principio). De paso





puedes comprar las materias Fuego y Hielo.

Ve a la estación de tren y monta en él. Cuando se accione la alarma, pasa de vagón en vagón y salta del tren. Examina el hueco que hay junto a la barrera láser para continuar.

Avanza hasta que llegues al nuevo reactor de Mako y coloca otra bomba. Sube en el ascensor y sincroniza los movimientos de Cloud, Tifa y Barret en los paneles de control para abrir la puerta. Ve al norte y tras hablar con el presidente de Shinra prepárate para enfrentarte a un robot con bastante mala idea.





Robot volador

Nuevamente te encuentras ante un enemigo mecánico, así que lo mejor es que utilices el Rayo cuanto sea posible. No obstante, tienes otra ventaja, porque también le hacen bastante daño los ataques con la espada y los Límites. Cuando se vuelva en la dirección en la que has realizado el ataque, pon a cubierto a los miembros de tu equipo más débiles porque va a realizar un bombardeo bastante destructivo. Los ataques por la espalda son muy perjudiciales para él.



EL POPULOSO MERCADO MURO





Tras la escena cinemática, manejarás sólo a Cloud, que se encontrará con Aeris en una iglesia.

Cuando aparezca Reno, sube rápidamente por las escaleras y comienza a lanzar barriles sobre los esbirros de Reno (barril de la izquierda, luego el que está más a la derecha y finalmente el situado más al frente, por ejemplo). Sal por el agujero del tejado y ve a la derecha y luego al noroeste.

Habla antes de nada con el hombre que está dentro de la tubería cercana a la entrada, equípate en las tiendas y ve a la derecha. En la casa de la madre de Aeris, tras pasar la noche, baja las escaleras sin correr, sal al jardín y coge los objetos que hay desperdigados. Camina hacia la izquierda, reúnete con Aeris, cruza las rampas formadas por chatarra y verás fugazmente a Tifa.

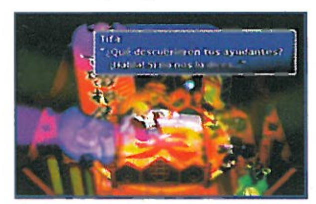
Una vez en el Mercado Muro, aprovisiónate y luego ve por el camino que hay a la derecha de la entrada. Habla con el matón del club nocturno, elige la primera respuesta y luego recorre el Mercado en dirección norte hasta la puerta de la mansión de Don Corneo. Habla con el tipo de la puerta y ve a la tienda de ropa. Tras hablar con la dependienta encamínate al bar y charla un rato con el borracho. Tras encargarle un traje elegante y reluciente, vuelve a la tienda de ropa y de ahí dirígete al gimnasio.



Enfréntate al Gran Hermano y, con la peluca en tu poder entra en el mostrador de la tienda de ropa y disfrázate de mujer

Regresa a la mansión de Don Corneo y habla con el matón para entrar. Sube al primer piso y entra por la tercera puerta para bajar a la cámara de torturas. Vuelve a subir y entra por la puerta de en medio.

Cuando te encuentres en la habitación llena de matones, habla con el que está junto a la televisión y cárgatelos a todos.



Regresa a la sala de torturas y luego vuelve a entrar por la puerta del centro. ¡Qué malo es este Don Corneo!

Tras el encuentro con el capo, te encontrarás en las alcantarillas de Midgar. Al intentar salir te atacará un enemigo maloliente.

APS

Su ataque más efectivo es el Tsunami, una ola de aguas pútridas que dañará a todo tu grupo. Cuando efectúa el Tsunami inverso se daña sí mismo, así que piensa que todo tiene su lado bueno. Al ser una criatura acuática, lo que más daño le hace es el Fuego. Si ya has conseguido el Corte Cruzado de Cloud, utilízalo con fruición.



LA MASACRE DEL SECTOR 7





En el cementerio de trenes, usa los techos de los vagones para pasar a la segunda parte de la zona: Norte, Este, Sur, entra en el vagón cercano, sube por la escalera, Norte, baja, Norte a través del vagón e izquierda. Súbete a los trenes y empújalos formando un puente. Al llegar a lo alto de la torre, tendrás que hacer huir a Reno.

Reno

Reno es especialmente sensible al Hielo y a los Límites. Lo que más debe preocuparte es su ataque piramidal, que paralizará a un miembro del grupo en una pirámide. La única manera de sacarlos es atacarles tú mismo. Eso sí, no podrás impedir que la bomba explote.



Tras el desplome de la torre, vuelve a la casa de la madre de Aeris (no sin antes coger la materia Sentir de la pantalla anterior a donde te esperan tus amigos). Pasa allí la noche y luego regresa al Mercado Muro.

En el gimnasio te dirán que debes comprar unas baterías de zinc en la tienda "Machine & Gun". Hazlo y busca a unos niños que juegan cerca de la parte superior del Mercado. A la derecha de donde están hay una salida y en la siguiente pantalla, una tubería por la que tienes que subir. Encaja la primera batería en la caja amarilla y salta sobre la hélice subir.

Para pasar el cable que cuelga, espera a saltar justo antes de se aproxime del todo a ti. Sigue usando las baterías, baja por la tubería de la izquierda y sube hasta el Cuartel General. Utiliza el ascensor principal y dirígete a la planta 59. Cada vez que se pare el ascensor, no te bajes y elimina a los enemigos de cada planta. Entre pelea y pelea, pulsa los botones del ascensor para seguir subiendo. En la planta 59, elimina a los guardias y coge la llave del ascensor que va a la planta 60. Sube y utiliza las estatuas para pasar sin que te vean. Las escaleras te llevarán a la planta 61. Cuando te pregunten por Aeris, no respondas nada y lograrás la tarjeta para llegar a la planta 62.

Habla con el Alcalde y contesta a su acertijo. Si tienes prisa, selecciona una respuesta tras otra hasta dar con la correcta: en cada partida la respuesta es diferente. La única diferencia entre responder bien a la primera o no, es conseguir la materia Elemental. Si quieres pensar, ve a la biblioteca, verás una placa a la entrada de cada sección y dentro un libro descolocado. Si descubres la relación que hay entre libros y placas darás con la respuesta.

EN LA BOCA DEL LOBO





Con la tarjeta del Alcalde en tu poder, sube a la planta 63 y enciende el ordenador. Ahora abre tres puertas: la de arriba a la derecha, la última de abajo en ese mismo pasillo y por último la última de abajo.

Coge el cupón A y sube por el conducto de ventilación de esa misma habitación. Coge el cupón B y luego el C de la tercera puerta a la izquierda. Canjea los tres cupones en el ordenador y sube a la planta 64 y luego a la 65. Para resolver el acertijo de la maqueta de Midgar dirígete a la habitación superior de la izquierda y abre el cofre. Encaja la pieza en la maqueta y ve abriendo todos los cofres para ir encajando las piezas. En el último cofre, que está junto a las escaleras, encontrarás la tarjeta del nivel 66. Entra por la rejilla del aseo y sigue a Hojo hasta la planta 67, coge la materia Envenenar del cofre y tras el encuentro con Red XIII, prepárate porque te espera un nuevo jefe.

H0512

No se te ocurra gastar energía en atacarle con la materia Envenenar. Lo mejor es que te concentres en atacar al propio H0512 con Fuego y Rayo y te olvides de sus sicarios. Los ataques a largo rango también funcionan muy bien contra él, ya que no podrán pararlos sus ayudantes.

Sube por la rejilla y el ayudante de Hojo te dará la tarjeta de la planta 68. Allí, baja por el ascensor de la planta 66 y serás capturado.

Examina al guardia y coge la llave del fiambre. Libera a tus compañeros, regresa al laboratorio y habla dos veces con él. Coge de nuevo el ascensor que lleva a la planta 68. Pasa a través de las luces verdes (tranquilo, que están ahí para asustar) y sube por las escaleras a la planta 69. Tras el "encuentro" con el Presidente, sal por la puerta y guía al resto hacia el ascensor. ¡Nuevos combates a la vista!

Robots ametralladora y helicóptero

Te atacará primero el Robot Ametralladora. Utiliza ataques a largo rango y especialmente el Rayo. Por supuesto, Envenenar sólo le hará cosquillas a su armazón de acero. En cuanto termines con él, aparecerá el otro Robot, contra el que debes utilizar la misma táctica. No olvides emplear algún turno en curarte o no sobrevivirás a este doble ataque.



Rufus

Mientras el resto del grupo se enfrenta a los dos Robots, Cloud se las tiene que ver él solito contra el hijo del presidente Shinra, que además viene acompañado por Nación Oscura, su pantera negra. Tienes que eliminarla primero a ella porque lanza unos hechizos de protección sobre Rufus bastante molestos. Una vez quitada de en medio la pantera, ataca a Rufus con Rayos y tras unas cuantas descargas huirá en helicóptero.



Baja al hall de entrada del edificio y una vez montado en la moto, ataca a las demás mientras evitan que alcancen el vehículo de tus compañeros.

Échate sobre ellos para hacerlos derrapar y dales también con la espada. Cuando haya pasado un rato, te las verás con el siguiente jefe.

Tanque lanzallamas

Nuevamente, la mejor arma contra este tanque es la materia Rayo, ya que al ser mecánico daña a fondo sus circuitos. Cura a todo el mundo con el Límite de Aeris y prueba a atacarle también con Hielo. No es necesario que utilices ataques a largo rango contra él a pesar de su tamaño.



EL MUNDO EXTERIOR

Una vez en el mapamundi, dirígete a la aldea de Kalm, al Noroeste. Entra en la posada y durante el "flashback", entra en la casa de Tifa en Nibelheim y toca la siguiente melodía en el piano: cruz, cuadrado, triángulo, L1+triángulo, L1+cuadrado, cruz, cuadrado, triángulo, círculo, cruz, cuadrado, cruz. Entra en la taberna, habla con Sefirot y duerme.

Tras la foto, avanza por el puente y cuando se rompa ve al Noroeste y entra en la cueva para llegar hasta a la planta de Jenova. Una vez de vuelta en Nibelheim, sube las escaleras y ve a la derecha. Examina el muro de piedra en su parte circular y baja por la escalera hasta la biblioteca. Por la mañana, vuelve a la biblioteca.Sal de la mansión e intenta entrar en la casa de la derecha. En la planta de Jenova, ayuda a Tifa en la habitación donde están las cámaras criogénicas, sube por las escaleras y enfréntate a Sefirot.

Tras terminar el flashback y coger el PHS, entra en todas las casas del pueblo y coge todos









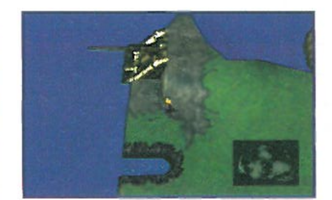
los objetos (de ahora en adelante, siempre que entres a un pueblo o ciudad, daremos por hecho que vas a hacer esto mismo). Sal al mapamundi y dirígete hacia la Granja de Chocobos, al Este. Obtén la materia Choco/Mog del chocobo que está en el corral y luego habla con el granjero que está en el establo. Cómprale la materia Atrae Chocobo y unas cuantas verduras. Ahora tienes que conseguir un chocobo.

Cómo conseguir atrapar a un Chocobo

Primero tienes que salir al mapamundi y colocarte en las zonas donde la hierba sea verde claro o donde haya una especie de huellas de pájaro, en realidad son de chocobo. Espera a que te ataquen y en ese momento pueden ocurrir dos cosas: o que haya un chocobo acompañando a los atacantes o que no lo haya. Sabrás que está porque la melodía cambia y por su aspecto, que es parecido al de un avestruz amarillo. Si no aparece, no puedes hacer otra cosa más que acabar el combate y rezar porque en el siguiente sí haya un chocobo presente. Cuando lo esté, tendrás que evitar que se vaya de la lucha. Para ello, haz que uno de los miembros del grupo le lance verduras durante todo el combate (cuanto más cara sea la verdura, más tardará en comérsela) mientras los demás acaban con los enemigos. Si logras terminar el combate con el chocobo presente, ya tienes montura a tu disposición.



Montado en chocobo, dirígete al Sur, a las Minas de Mitrilo (gracias al chocobo podrás esquivar a la gigantesca anaconda). En las minas, trepa por una enredadera y coge la materia Largo Rango. Cuando acabes de hablar con los Turcos sal por donde se han ido ellos y dirígete a Fuerte Condor, habla con todo el mundo y compra lo que necesites. Luego sube a la parte más alta de la ciudad y dale al hombre que hay allí una buena cantidad de dinero. Sal al mapamundi y al Noroeste encontrarás la ciudad de Junon. Baja las escaleras de la playa y te encontrarás con un nuevo monstruo que está atacando a una niña.









Bottomswell

Es obvio pero al mismo tiempo inevitable decir que al ser un monstruo marino, es susceptible a los ataques con fuego. También puedes emplear Envenenar y Rayo si quieres. Cuando encierre a algún miembro del grupo en una burbuja de agua, ataca a tu propio compañero con un hechizo (lo mejor es utilizar la materia Todos) para liberarle pronto o se ahogará. Bottomswell sólo es sensible a los ataques a largo rango.

DE VACACIONES EN LA COSTA

Reanima a Priscilla (es muy fácil) y descansa en la casa que hay a la entrada del pueblo. Recoge el silbato que te dará la niña y haz lo siguiente para lograr llegar a la torre: no te muevas de donde estás y silba, luego vuelve a silbar desde la nueva posición y ¡alehop! Ya estás arriba gracias al delfín.

En el aeropuerto activa el interruptor para seguir y en los vestuarios disfrázate de guardia. Sigue a los guardias e intenta desfilar al mismo ritmo que los demás. Luego, mueve cualquier botón direccional mientras escuchas la charla de Rufus y Heidegger para molestar un rato al capitán. Aprovecha para explorar la ciudad y cuando hayas terminado regresa al puerto para desfilar de nuevo ante Rufus y Heidegger. Procura hacerlo bien.



En la cubierta del barco tienes que localizar y hablar con Red XIII, que está disfrazado de marinero. Baja a la bodega otra vez, habla con Aeris y podrás pasar a la proa del barco. Vuelve a la bodega y entra por la puerta donde estaba el guardia.

Primer encuentro con Jenova

Esta aberración es inmune al Envenenamiento, pero puedes usar contra ella Fuego, Hielo y Tierra. Invoca también a Choco/Mog y golpéale sin descanso.



Sus ataques más poderosos provienen de la peligrosa cola láser, con la que ataca dos veces por turno, y de un rayo con el que paralizará a cualquier miembro del grupo.



No olvides coger la materia Ifrit cuando termine el combate. Cuando llegues a Costa del Sol, ve a la playa y Hojo te dará una pista sobre tu próximo destino: Corel del Norte.





Para llegar hasta allí, sal de Costa del Sol por debajo del puente y dirígete hacia las montañas del Oeste y luego hacia al Norte. Avanza hasta que veas unas vías de tren abandonadas.

Continúa por ellas y llegarás hasta un puente (si te caes al avanzar por las vías, muévete rápidamente a derecha o izquierda y podrás coger algunos objetos; luego vuelve a subir).

Para reunirte con tus amigos, dirígete a una cabaña que hay un poco más adelante y acciona una palanca que verás. Antes de volver, escala la pared de la derecha y verás un nido de Cocatrices donde encontrarás algunos Plumajes Fénix. Al pasar, ahora sí, por el puente con tus amigos, llegarás a una bifurcación.

Continúa a la derecha y aparecerás en Corel del Norte. Una vez allí, a la izquierda, encontrarás el teleférico que lleva a Gold Saucer, un enorme parque de atracciones. Paga la entrada (la que puedas, en función del dinero que tengas) y entra en la zona Wonder, donde se te unirá Cait Sith. De ahí ve a la zona Battle y habla con Dio. Quieras o no, serás transportado a la Prisión de Corel. Examina el cadáver y dirígete hacia la puerta Sur. Entra en el edificio del Este y luego vuelve a subir para examinar un nuevo cadáver. Ve arriba y a la izquierda y habla con un hombre. Continúa a la derecha y te enfrentarás a Dyne.

Dyne
Sólo puedes combatir con Barret. Que sea su mejor amigo no significa que no tenga ganas de terminar con nuestro querido compañero fortachón: no debes permitir que lo haga. Procura equipar a Barret antes del combate. La pistola de agujas de Dyne puede conseguir que Barret pierda el control con mucha facilidad, momento que tienes que aprovechar para atacarle con los Límites. También puedes utilizar cualquier materia de conjuración, pero eso sí, no pierdas de vista nunca los puntos de golpe y cúrate con la magia cuando sea necesario.



AVENTURA EN CAÑÓN COSMO

Una vez a salvo, examina la zona del póster con el chocobo y obtendrás la materia Rahmu. Para correr en las carreras (tienes que ganar para salir de allí) mantén pulsados los botones R1 y R2 mientras corres y repondrás la energía de tu montura más rápidamente. En el mapamundi, cruza el río que hay al Sur y entra en Gongaga, donde te atacarán Reno y Rude.

Reno y Rude
Este dúo no deja de recordarnos a Pulp Fiction. Rude es el encargado de curara a ambos con su magia, por lo que debe ser tu primer objetivo. Paralízalos con el Sello Maldito de Aeris en cuanto puedas y protégete del Fuego. No hay una estrategia especial para dañarlos a parte de éstas, así que utiliza lo que mejor te parezca.

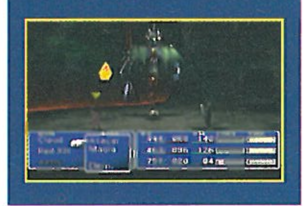


Si vas a la derecha y luego al Norte llegarás a un reactor en ruinas. Cuando se vayan Tseng y Escarlata, coge la materia Titán.

Vuelve al cruce de caminos y ve a la izquierda (hay otra materia por ahí tirada). Hacia el norte está Gongaga. Vuelve al mapamundi y dirígete a Cañón Cosmo. Habla con Bugenhagen y cuando acabes de ver el observatorio regresa al centro del pueblo, a la hoguera.

Habla dos veces con Red XIII y sigue a Bugenhagen. En la Cueva Gi, explora todos los recovecos si lo deseas. Hay dos situaciones complicadas: primero encuentra el mecanismo que activa una puerta secreta. Nada más entrar, ve a la derecha y llegarás a una cueva con varios huecos. Continúa a la derecha y sube. A la izquierda hay un agujero que esconde un resorte. El segundo problema viene a la hora de pasar sobre un charco de aceite, ya que si resbalas acabarás empalado contra unos pinchos colocados con muy mala idea. Camina por el borde de la mancha muy despacio y está hecho. Al llegar a la encrucijada de cinco caminos, continúa por el segundo de la izquierda y acabarás frente al espíritu de Gi Nattak.

Gi Nattak
Protégete contra el Fuego y no lo utilices contra él. Concentra todos tus ataques sobre Gi Nattak y olvídate de los espíritus de fuego que lo flanquean. Emplea Hielo, Rayo y las materias de invocación. Al ser un muerto viviente, es sensible a los hechizos de Curación, que a él le harán daño.



Recoge la materia Gravedad, sal de Cañón Cosmo, cruza el río que hay al Norte y llegarás a Nibelheim. En la mansión de Shinra, a la izquierda de la entrada, hay un mensaje con pistas para poder abrir una caja fuerte, pero ahí va la contraseña para ahorrarte trabajo: 36 a la derecha, 10 a la izquierda, 59 a la derecha y 97 a la derecha.

Dentro te espera una criatura que custodia dos valiosos objetos. Esta extraña criatura tiene dos partes: una púrpura que hace daño físico y es más resistente a él, y otra roja que ataca con magia y que al mismo tiempo es resistente a ella. Lo más importante es que lo paralices cuanto antes con el Sello Maldito de Aeris y luego lo ataques con conjuros de invocación. Hagas lo que hagas siempre habrá una parte que resista más que la otra.

Si el último ataque es un conjuro, te enfrentarás luego sólo a la parte roja, mientras que si es un ataque físico, sera la púrpura la que sobreviva.

Coge la poderosa materia Odín y la llave del sótano y dirígete a la biblioteca. Sefirot te lanzará la materia Destruir, que no debes dejar de coger. Luego abre con la llave la puerta que está justo antes de la biblioteca y encontrarás a un nuevo personaje.

Cómo conseguir a Vincent
Ya has visto que primero es necesario coger la llave de la caja fuerte. Pues el resto es tan sencillo como hablar con él en su ataúd y salir de la mansión. ¡Ya tienes un nuevo miembro en el grupo!





EL COHETE DEL CID





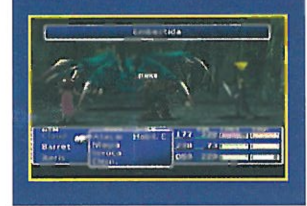




Sal de Nibelheim por la entrada superior y llegarás al Monte Nivel. Tras cruzar un puente llegarás a una amplia caverna llena de tuberías. Tírate por el cuarto tubo, sal por el camino que hay justo debajo del monstruo y pasa a la siguiente cueva. Al llegar al bosque verás una masa de materia cristalizada donde está la materia Elemental (a la izquierda). Continúa hacia el Norte y llegarás a la Planta de Jenova. Sin embargo, no entres en ella y continúa por la salida que está justo detrás. Ahora te enfrentarás al monstruo que viste antes en la cueva.

Guardián de materia

Antes de nada, equipa la materia Habilidad Enemiga y podrás obtener de él el conjuro Trino, ya que te atacará al menos una vez con él. Emplea Hielo y Rayo sin parar, pero no utilices Fuego. El monstruo se regenera a sí mismo, por lo que la lucha puede alargarse bastante. Por eso, es mejor si equipas la materia Curar Todos.



Coge la materia Contraataque y en el mapamundi, sigue hacia el Sudeste siguiendo la curva de las montañas y luego continúa rumbo Norte hasta Ciudad Cohete. Habla con el hombre que está parado a la izquierda de la rampa de lanzamiento del cohete y conseguirás una nueva arma para Cloud.

A la derecha está la casa de Cid. Sal al patio trasero y observa el aeroplano "Potrillo". Tras hablar con Shera, dirígete al cohete y habla con Cid. Regresa a su casa y cuando aparezca Palmer, pelea con él.

Palmer

Su pistola le permite lanzar los siguientes conjuros: Fuego 2, Hielo 2 y Rayo 2. Cura a tu equipo con el Límite de Aeris cuando sea necesario y atóntale con el Sello Maldito. Conjura a Choco/Mog para dejarlo fuera de combate un rato y aumenta la velocidad de ataque con Prisa.



Cuando caigas al agua, utiliza el "Potrillo" como embarcación y ve a Corel del Norte para llegar hasta Gold Saucer. En Battle Square encontrarás la Piedra Angular, tu siguiente objetivo, expuesta en una vitrina. Tendrás que combatir lo mejor posible para conseguirla (si tienes prisa, no te molestes, porque Dio te la dará de todas formas).

Intenta coger el teleférico de vuelta a Corel y verás que está en reparación: no tienes más remedio que pasar la noche en Gold Saucer.

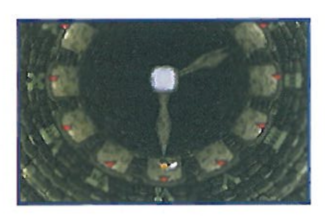
Da una vuelta por Event Square y por Round Square con la chica y, de vuelta a tu habitación, examina la dama de hierro para conseguir un Elixir.

Sal de la habitación y reúnete con tus amigos. Ha llegado la hora de ir al Templo de los Ancianos. Regresa a Corel, coge el "Potrillo" y encamínate a la isla que está al Sur de la zona central del mapa.

Tras hablar con la criatura embozada y encontrarte con Tseng tendrás que avanzar por un laberinto de escaleras y rampas. El método para pasarlo es el de ensayo y error. No olvides que puedes subir y bajar por las enredaderas y que hay varios cofres por abrir.

Cuando encuentres la puerta por donde continuar, verás que hay unas piedras que bajan rodando y que impiden el paso. Para pasarlas, colócate en su camino y cuando venga una hacia ti, calcula su movimiento para quedar justo en el hueco que tiene. En ese momento agáchate y espera a que pase por encima. Avanza así hasta el final de pasillo y se desactivará el mecanismo que lanza las piedras. En la fuente que has dejado atrás hay otra materia.

LA MATERIA NEGRA



Habla con el anciano y llegarás a una habitación en forma de reloj.

Mueve las manecillas manualmente para formar un puente que comunique las habitaciones IV y VI, que son las importantes. Explora por tu cuenta el resto si quieres, y también puedes dejarte caer por el hueco para conseguir una nueva arma para Cloud. Eso sí, te avisamos de que vas a tener que enfrentarte a dos peligrosos dragones para conseguirla y que luego tendrás que volver a pasar todo el laberinto de nuevo. Tú mismo.

Tras la puerta número seis, entra y sal por las puertas hasta que cojas al anciano (las salidas son aleatorias, así que es cuestión de un poco de paciencia). Habla con él y continúa por la puerta que se acaba de abrir.

Dentro te espera nada menos que un Dragón Rojo.

Dragón Rojo

Este peligroso enemigo es inmune a la Gravedad y por supuesto al Fuego.
Lo mejor es atacarle con Bio2 y con los Límites mientras lanzas una Barrera sobre tu grupo y aceleras las acciones empleando Prisa. Tampoco está mal rezar por que se acabe pronto la cosa. No olvides utilizar también Destruir. Poco más te podemos decir.



Al terminar, coge la materia Bahamut, ve al altar y luego corre a la habitación del reloj.

Se ha quedado parado a las XII, así que aprovecha y continúa.

Ahora viene la lucha más difícil de todo lo que llevas de juego: justo cuando vayas a salir, la puerta cobrará vida y de ella surgirá un temible y peligroso demonio.

El Demonio de la Puerta

Es rapidísimo, así que lo primero que tienes que hacer es lanzar el conjuro Lento para aminorar sus movimientos. Aunque ahora mismo todos los miembros de tu grupo deberían estar cerca de los 1000 puntos de vida, no te confíes y procura mantenerlos siempre rondando esa cifra, porque cada vez que ataque... a lo mejor te los mata a todos. Es inmune al Envenenamiento y a la Gravedad. Atácale con los hechizos de invocación más poderosos y lee atentamente lo que viene a continuación. Es IMPRESCINDIBLE que estudies bien su secuencia de ataque, ya que aunque parezca un suicidio, a veces tendrás que dejarle que tome la iniciativa para poder curarte justo después del ataque. Si no lo haces así, lo tendrás bastante difícil.



TRAGEDIA EN LA CIUDAD OLVIDADA





Al despertar en Gongaga, monta en el "Potrillo" y dirígete al continente Norte, a Ciudad Huesos. Ordena al capataz que comience las excavaciones y pide que excaven a la izquierda de la cabaña en forma de calavera. De esta manera conseguirás el Arpa Lunar. Entra por la salida que hay en la parte superior izquierda y te encontrarás en el Bosque Dormido. Corre tras la luz roja que aparece y desaparece y obtendrás la materia Kjata.

Avanza y cuando llegues a un tronco, examina su parte inferior y encontrarás un Anillo de Agua. Continúa por encima del tronco hasta que llegues de nuevo al mapamundi, y de ahí dirígete a la Ciudad Olvidada.

Explora los caminos laterales y luego ve por el del centro, entra en el edificio en forma de concha y baja por la escalera azul (bonito, ¿verdad?). Salta de columna en columna con Cloud hasta llegar a Aeris y... Lo que presenciarás a continuación es una de esas escenas que elevan a un juego a la categoría de genial.

Cuando termine, tendrás que enfrentarte de nuevo a Jenova.

Segundo enfrentamiento con Jenova

Es imprescindible que equipes a alguien con el Anillo de Agua, porque el ataque Aqualung de Jenova acaba con cualquiera.

Con el anillo no tienes nada que temer, porque sus ataques te darán más vida, así que de paso equipa (si no lo has hecho ya) la materia Habilidad Enemiga y obtén tu también ese maravilloso Aqualung.

Utiliza Titán y Tierra para dañarle y cualquier otra cosa que se te ocurra. Si haces lo que te hemos dicho no será muy difícil vencerle.



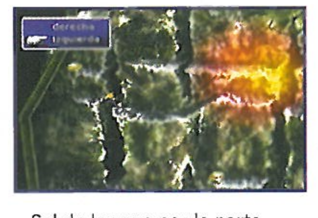


EN EL VALLE DE CORAL Y LOS ACANTILADOS DE GAEA





Sigue a Sefirot por el camino que antes estaba obstruido y coge el arma para Cid de la casa en forma de concha.



Sal de la zona por la parte superior izquierda y trepa por el desfiladero. Cuando estés arriba baja por la escalera, coge la materia MP, vuelve a subir, abre el cofre y entra por la abertura del Norte. Luego a la derecha, al Norte y te encontrarás en el mapamundi.

Camina hacia el Este hasta que una curva te haga torcer hacia el Oeste. Pronto verás tras las montañas la Posada de Icicle. Esquiva el golpe de Elena moviéndote hacia la izquierda cuando termine de hablar y luego entra en la primera casa a la derecha que está a la entrada de la aldea. Examina el snowboard y ve a la posada.

Desde ahí, entra en la casa que está arriba a la derecha (casade Holzoff) y coge el mapa de la pared. Te espera un emocionante descenso en snowboard y vas a necesitar algo con lo que guiarte. Ve a la parte superior del pueblo y comienza el descenso.

Olvídate de los globos y céntrate en controlar la bajada. El recorrido tiene varios finales según los caminos que vayas escogiendo. Nosotros te aconsejamos la manera más rápida de avanzar en el juego, que es la siguiente: coge la bifurcación izquierda dos veces. Tu objetivo es llegar al punto rojo del mapa. Este es el mejor camino: desde donde estás, ve a la derecha (toca el lago), sigue a la derecha y luego hacia arriba. Luego a la izquierda y ya estás a salvo. Si te ves con ganas puedes vagabundear por el resto de pantallas, pero orientarse es complicado. Si te pierdes no te preocupes, porque acabarás en la cabaña de Holzoff.

Sal para reunirte con tus amigos y ve hacia el Norte. Mantén constante tu temperatura corporal pulsando repetidamente "cuadrado" entre saliente y saliente del acantilado. ¡No permitas que el termómetro baje de 27º! Guíate por las banderas rojas para subir (no es difícil). Al llegar a la cueva, sube las escaleras y continúa por el Norte, sube las escaleras y sal por el Sur. Luego al Norte, Este y cruza sobre un puente que hay en la tercera caverna. Activa la mano que te indica donde está el personaje y continúa hasta llegar a una bola. Empújala y continúa por el camino que has desbloqueado. Al Norte hay una salida. Escala otra pared y llegarás a una cueva con varios agujeros en el suelo. Ve a la derecha y da la vuelta al macizo.





En la caverna, combatirás con unos carámbanos gigantes. Céntrate en atacarles a ellos ignorando a los murciélagos y acabarás pronto. Déjate caer abajo y verás que se han tapado los huecos del suelo. Ya puedes seguir por la izquierda. Sigue recto, dobla el macizo, pasa la puerta lateral de la habitación de los carámbanos y escala otro acantilado. Si examinas el lago de l interior de la cueva recuperarás todos los puntos de magia, y si hay algún personaje muerto, revivirá. Al bajar tendrás que pelear con un Dragón.



Schizo

Este Dragón Azul tiene dos cabezas, una con escamas (derecha) que lanza Fuego y otra con cuernos que ataca con Hielo.
No utilices Todos junto a Fuego o Hielo porque le harás daño a una parte y a otra la curarás. Lo que sí puedes hacer es intercambiar los conjuros, y atacar a cada parte con el hechizo antagónico. Es la mejor manera de acabar con él, porque encima es inmune a la Gravedad y al Envenenamiento.
No invoques a Kjata tampoco. Su ataque más poderoso es el de Terremoto3, que hace 1.400 puntos de golpe a tus personajes.



Cuando termines, repón los puntos de vida en el lago y continúa por donde estaba el Dragón. Escala otro acantilado y llegarás al cráter.

EL CRÁTER Y LA VUELTA A JUNÓN









Coge la materia Neo-Bahamut y cuando llegues a unas corrientes de aire espera a que se calme el viento antes de pasar. En la segunda barrera, además, tendrás que esperar a que la energía mágica se encuentre en su punto más bajo.

Es cuestión de medir bien el tiempo, pero es sencillo. Tras esto, te espera una nueva encarnación de Jenova.

Tercer encuentro con Jenova

Equipa a alguien con el Aro de Dragón y lo harás inmune a la Luz Roja de Jenova.
Evitar su Viento Tropical ya es más complicado, por lo que lánzale un Lento en cuanto puedas para que por lo menos no lo utilice mucho.
La magia Cometa es muy poderosa contra él, al igual que las invocaciones de Bahamut y el nuevo Neo-Bahamut.

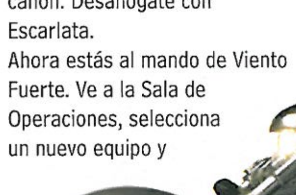


Dale la materia Negra a Red XIII o a Barret, habla con Tifa y dirígete al Norte.

Ante la tercera barrera, espera a que el aura decaiga, la energía se disipe al máximo y haya una pausa entre relámpago y relámpago.

Avanza hasta la réplica de Nibelheim y habla con Sefirot y Tifa. Cuando pases a controlar a Barret en Junon, sigue a Tifa y luego ve hacia el aeropuerto.

Activa el interruptor y ve a la derecha.
Con Tifa tienes que realizar los siguientes movimientos para soltarte: X, X, triángulo, X+triángulo, triángulo+círculo, círculo y luego cierra la espita de gas de la izquierda. Sal por el agujero, desciende y corre por el cañón. Desahógate con Escarlata.
Ahora estás al mando de Viento Fuerte. Ve a la Sala de Operaciones, selecciona un nuevo equipo y



habla con el timonel (elige la opción superior). Dirígete a Mideel, en una isla situada al sudeste del mapa. Ve al Norte de la aldea y, cuando controles a Cid, forma un nuevo equipo en la Sala de Operaciones.



LAS CUATRO MATERIAS ENORMES




Lo que viene a continuación es opcional y acabarás el juego igual sin hacerlo, pero te advertimos que si eliges no intentarlo perderás gran parte de la diversión del juego.

En este momento puedes conseguir cuatro materias Enormes: la primera se encuentra en el Reactor de Mako de Corel del Norte; la segunda, en Fuerte Condor; la tercera, en Bajo Junon; y la última en Ciudad Cohete.

Vamos con la primera: dirígete al Reactor y cuando estés en la vagoneta pulsa arriba y triángulo alternativamente lo más rápido que puedas (no debes tardar



más de 25-30 segundos o ya irás mal). Para acabar con los sucesivos enemigos dispones de un tiempo limitado, por lo que te damos algunos consejos: no accedas al menú de inventario a menos que sea imprescindible porque el tiempo seguirá corriendo. Tampoco utilices conjuros de invocación porque tardan mucho en ejecutarse. Cuando venzas en las peleas, tendrás que frenar el tren pulsando abajo X repetidamente. Si se estrella no te preocupes; siempre puedes comprarle la materia Ultima a un chaval de Corel por 50.000 Gils (vaya sablazo).
Luego dirígete a Fuerte Cóndor para conseguir la segunda materia. Sube a hablar con el hombre al que le diste dinero y entrarás en un subjuego de estrategia donde tienes que impedir que los enemigos lleguen hasta donde está el Cóndor. Coloca defensores en la parte superior, catapultas en los flancos, y atacantes y luchadores en la zona inferior. Los volquetes son una pieza clave: colócalos delante de tus tropas para que vayan debilitando al enemigo.

Cuando ganes, entra por la puerta que antes estaba cerrada y coge la materia Fénix. Luego baja a hablar con el hombre del sombrero blanco y te entregará la segunda materia Enorme.

Vuelve a Mideel, habla con Tifa, sal fuera y combate con Arma, al que tienes que hacer huir con hechizos de invocación y Límites. Con Tifa, habla con todos los Clouds (norte, centro, izquierda, derecha, niño, mira por la ventana, Cloud sombra y Cloud real, por este orden).

De ahí dirígete al reactor submarino de Junon. Para llegar hasta él tienes que bajar por la calle principal hasta que veas a unos soldados desfilando. Baja por el pasillo y desciende por el ascensor 1. Avanza hasta el siguiente ascensor, baja y ve hacia el Norte. Pulsa el botón rojo para que se vacíe el agua de la sala y continúa hasta que luches contra un robot gigante.

Robot de carga acorazado

Está dividido en tres partes distintas: la primera está armada con un peligroso láser y las otras dos son brazos-grúa que pueden aprisionar a cualquier miembro del grupo.
Si esto llegara a ocurrir, ten en cuenta que si atacas al robot el personaje aprisionado se llevará 1/3 del daño total.
El robot es inmune a Lento y Parar, pero al ser mecánico es sensible a los Rayos.
Conjura por tanto a Rahmu y llama también al Fénix cuando haya muerto casi todo el grupo.
Acaba primero con sus brazos, pero no te despistes, porque cambian continuamente de posición, y ve luego a por el torso.
Suerte y a por él.



HASTA EL INFINITO... Y MÁS ALLÁ

Mientras tanto, Reno se ha escapado con la materia Enorme. Ve a la derecha para entrar en el submarino pero antes coge las Escamas de Leviatán del cofre de la izquierda. Nuevo subjuego: tienes que perseguir y destruir al submarino rojo guiándote con el sonar. Controla la velocidad para no chocar y no pierdas de vista al submarino de Reno. Dispárale cuando lo tengas a tiro.

Luego vuelve a montarte en el submarino y sumérgete para buscar el submarino hundido. Está en las costas cercanas al Templo de los Ancianos. Ya tienes tres materias Enormes.

La cuarta materia está en el aeropuerto de Junon, pero no puedes impedir que la transporten. Tu siguiente cita está en Ciudad Cohete. Ve a la rampa de lanzamiento y enfréntate a Rude.

Rude

Usa los ataques físicos para dañar a Rude y a sus soldados. Encárgate primero de éstos porque pueden hipnotizar al grupo. Después ten cuidado con Rude porque tiene la habilidad de regenerarse y puede lanzar una chispa bastante destructiva que puede usar hasta tres veces por turno.

Protégete con la Barrera y reviéntalo con la magia más poderosa.



Entra en el cohete y ábrete camino hasta la sala de control. Cuando despegues, ve a la derecha, sube la escalera y teclea el siguiente código para conseguir la cuarta materia enorme: círculo, cuadrado, cruz, cruz. Baja las escaleras para quitarle los escombros de encima a Cid y sigue a Shera hasta la cápsula de escape. Dirígete a Cañón Cosmo y habla con Bugenhagen en el observatorio. Toca cualquier materia Enorme y vuelve a Viento Fuerte.
Tu próximo destino es la Ciudad Olvidada (recuerda: Ciudad Huesos y después el Bosque Dormido para llegar a ella).

Toma el camino de la izquierda hasta que llegues a la cámara del cristal azul. Allí te enterarás de que necesitas la Clave de los Ancianos para activar el cristal. ¿Qué donde está? Pues sumergida en una pequeña cueva en las costas del continente Norte.

Con el submarino y un poco de paciencia la encontrarás. Regresa a la cámara del cristal azul y luego encamínate a Midgar. Aparca a Viento Fuerte en la playa y espera a que se acerque Arma.

Arma Diamante

Esta batalla es muy, muy dura, así que comienza lanzando Regenerar y Prisa. Utiliza Lento contra el monstruo y olvídate de los ataques físicos, porque prácticamente no le hace mella. No te cortes y utiliza los dos Bahamuts, Rahmu, Odin, etc. Y prepárate. Cuando los puntos de vida de Arma hayan descendido bastante, se abrirá una cavidad en el pecho y comenzará una cuanta atrás que impedirá que lances magias (equipa la Cinta al sanador del grupo para poder curar a pesar de todo) y que dañará al grupo entre 1.500 y 3.500 puntos de vida. Acaba con él en menos de tres turnos o estás perdido.



Vuela hacia el Cráter Norte y cambia después el rumbo a Midgar. Tras el descenso en paracaídas baja por las escaleras y avanza por escaleras y tuberías hasta llegar a un punto donde salvar la partida y una tubería más grande. Introdúcete por ella y al Norte encontrarás a Elena, Reno y Rude con cara de pocos amigos.

Reno, Rude y Elena

Ten mucho cuidado: el Rayo cura a Elena, El Hielo a Reno y el Fuego a Rude.
El Envenenamiento con Bio es el arma más efectiva en conjunto contra ellos. Rude tiene un puñetazo que hace la friolera de 4.000 puntos de golpe, Reno atacará con su inseparable chispa y Elena lanzará unos "besitos" que provocan Confusión.
Que te sea leve, porque es uno de los combates más difíciles del juego.



Continúa hacia arriba y en la bifurcación ve a la izquierda (por el otro camino llegas al edificio Shinra). Casi sin poder descansar vas a tener que meterte en otro combate de los difíciles.

Bestia orgullosa de Heidegger y Escarlata

Este es uno de los combates más largos del juego. Ármate sobre todo de paciencia y analiza bien a tu oponente: su cuerpo de divide en dos partes, el cuerpo y la armadura. Tienes que destruir primero la armadura para poder dañar al cuerpo. Lanza sobre él un Alto o un Lento para ralentizar sus ya de por sí torpes movimientos. Utiliza sobre ti Regenerar y Prisa mientras vas invocando a todos tus aliados. El Haz del Satélite de Barret funciona muy bien, al igual que Cometa. Su golpe más destructivo es un disparo que hace 1.100 puntos de golpe a todos los miembros de tu grupo. ¡Valor!



Sube las escaleras del Norte sin entretenerte o tendrás que enfrentarte a un tanque.

A la derecha está Hojo, que te atacará en cuanto hables con él. Ya sé lo que vas a decir: ¡Cuánto combate seguido! Y tienes razón, pero piensa que te acercas al final del segundo CD y hay que crear tensión ¿no?

Hojo

Este combate se divide en tres partes. Para la primera, ignora en la medida de lo posible a las cobayas y centra los ataques en Hojo, ya que aunque las elimines volverá a crear más. Esta parte es muy fácil.
Cuando parezca que está vencido, mutará para convertirse en un gran monstruo. Concentra tus ataques en su brazo derecho y asegúrate de que llevas equipada una Cinta para anular los hechizos de Confundir y Silencio que lanzará sobre ti. Luego ataca al resto del cuerpo (tronco y mano izquierda).
Por último, cuando parezca que todo ha acabado, mutará una segunda vez a una especie de serpiente que suele atacar con Lento y un Envenenamiento múltiple. No hay mucho tiempo para pensar, así que emplea las invocaciones que te queden y sé lo más rápido que puedas.

Y LLEGAMOS AL DISCO TRES...

Este disco es el más corto de todos, pero también el más difícil con diferencia. Antes de adentrarte en la Cueva Norte deberías hacer balance de tus habilidades e ir a comprar equipamiento a otras ciudades. Plumajes Fénix, Éteres o Elixires son algunos de los objetos que más vas a necesitar. No estaría tampoco de más que combatieses antes bastante para aumentar las habilidades de tus materias lo más posible. Cuando te sientas preparado, sigue leyendo.

LOS DOS CAMINOS

Baja de Viento Fuerte hasta que veas un camino en espiral lleno de plataformas. Salta de una a otra pero no olvides coger el cristal. Este objeto es IMPRESCINDIBLE si no quieres comenzar una y otra vez el CD 3, ya que no hay puntos para salvar dentro de la Cueva Norte.

Cuando creas que ha llegado el momento de salvar, utiliza el cristal (nosotros te indicamos más adelante el momento que creemos más adecuado). Luego pasarás a una zona vista de perfil en la que, de nuevo, tienes que ir saltando por plataformas hasta llegar a la salida.

Desciende por dos estalactitas y te reunirás con el resto del grupo.

Ahora tienes que elegir entre dos caminos. Nosotros te recomendamos que tomes el de la derecha, pero puedes explorar los dos si quieres.

El camino de la izquierda tiene dos rutas posibles, una superior y otra inferior.



Son lineales, así que no hay más complicación que ir cogiendo los objetos y eliminando a los enemigos. Si vas por el camino de la derecha, baja por la columna de piedra y al llegar abajo te encontrarás en una gran caverna. Sal por el Nordeste, desciende por el gigantesco esqueleto (pulsa Select y te será más fácil) y llegarás una habitación con un agujero en el centro. Recórrela en el sentido de las agujas del reloj y poco antes de llegar a un cofre verás un hueco que en realidad es el final del Camino de la Izquierda.

Si quieres, ahora tienes la oportunidad de explorarlo para recolectar todos los objetos. Si decides continuar, sigue hacia la izquierda y desciende por la escalera de piedra.

Aquí te reunirás otra vez con tus amigos. Este es el punto que consideramos mejor para utilizar el cristal salvador. Porque los enemigos que vienen a continuación son tan difíciles como todos a los que te has enfrentado antes juntos.





EL FINAL DE LA AVENTURA

Habla con todos tus compañeros, acércate a los escalones de piedra y selecciona un nuevo grupo. Luego salta de roca en roca hacia el centro.

El camino parece corto, pero entre medias te atacarán varios Dragones y Hombres de Hierro, muy complicados de eliminar. Contra el Dragón, lo mejor es Lanzarle Cometas y Aqualung. Ni te molestes en lanzarle Pena Capital, porque es inmune a ella.

En cuanto al Hombre de Hierro, no hay una estrategia definida, pero sí te prevenimos contra su espazado, ya que de un sólo golpe terminará sin duda con todo el grupo. Atacarle lo más rápido posible es tu mejor estrategia contra él.

En el centro te espera, como no podía ser de otra manera, Sefirot, pero antes tendrás que eliminar a la última encarnación de Jenova. Mucha suerte

Último encuentro con Jenova

Esta aberración tiene tres puntos principales: el torso y los dos brazos. Ataca a las tres partes a la vez con Todos y utiliza Lento, Cometa3, Aqualung y Trino sobre él, y protégete tu con Regenerar, Prisa y Muro.
i tienes la materia última, utilízala con fruición, al igual que los principales hechizos de invocación. Cuando estés a punto de matarla, un mensaje te informará de que tienes cinco segundos para acabar con ella o lanzará el conjuro última. No hace falta que te expliquemos lo que esto significa, así que ¡dale duro!
Dependiendo de cómo se haya desarrollado la lucha contra Jenova, el juego te pedirá que formes uno, dos o tres grupos distintos de personajes. El juego terminará si durante la lucha con Bizarro-Sefirot pierdes alguno de los grupos.
Tendrás que enfrentarte dos veces a Sefirot antes de acabar el juego. ¡Buena suerte!



Sefirot

La primera encarnación de Sefirot tiene cinco partes principales: la cabeza, el torso, el núcleo, la parte derecha y la parte izquierda. Si quieres ganar rápidamente esta batalla, utiliza la materia Caballeros de la Mesa Redonda y harás 70.000 puntos de golpe a cada una de sus partes.
Si no la tienes, en cuanto aparezca Sefirot, atácale principalmente al torso, que es el objetivo principal. Pero antes debes eliminar su núcleo, porque éste regenera continuamente al torso.
Sefirot ataca con muchos tipos de magia, por lo que un buen Muro a tiempo nunca viene mal. El golpe más fuerte de Sefirot es el Ángel Caído, que reduce todos los puntos de golpe del grupo a uno. Puedes contrarrestarlo con Regenerar y Curar3.









Sin ánimo de asustarte, sino más bien de prevenirte, te diremos que cuando Sefirot muta cuenta con tres ataques devastadores: una supernova de 2.200 puntos, un rayo láser de 3.800 y un latigazo de 5.000 puntos. También puede volar para esquivar ataques.
Mantén Muro durante toda la batalla e intenta utilizar ataques que golpeen más de una vez, como Límites, Corte Doble, Cometa. Lo importante es que tomes las decisiones muy rápidamente. Si te ves al límite, utiliza las invocaciones para darte tiempo para pensar. ¡Esto está hecho! Al terminar te espera una pequeña sorpresa final. Disfruta con ella.






HOBBY PRESS
Este suplemento se regala con el número especial
Guías PlayStation de la revista PLAYMANÍA Hobby Press.
AS
GRUPO AXEL SPRINGER